DOSSIER : Comment le coronavirus affecte la culture pop dans le monde

Geek Culture

EDITION 04

LA CASA DE PAPEL

CASA DE PAPEL 4 REVIEW

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Tout ce qu'il faut savoir

COVID19

Superman Redson Review

Seven Deadly Sins Saison 4

DIGITALE ANIME
L'ECHO DE LA COMMUNAUTE

OLYMPUS
FITNESS CLUB

Centre commercial ELKHYAM - 4ème étage - Constantine

24 0556 46 11 42

www.olympus-dz.com

/olympus.salle.de.sport

/Olympus Fitness Club

EDITORIAL

• GeeKulture une édition Digitale Anime
Entreprise de Communication, publicité et éition
Email : digitaleanimepro@gmail.com

• Directeur General :
Raouf BELHAMRA
Email : raoufbelhamra@digitaleanime.dz

• Rédacteur en chef :
Raouf BELHAMRA
Email : raoufbelhamra@digitaleanime.dz

• Rédaction :
Raouf Belhamra "Okaito".
Lina sara Chouiter "Linachii".

• Correction :
Samia Zineb Belouness "Lady Misa Fanalis"

• Directeur commercial/Publicitaire :
Mehdi BELHAMRA
Email : mehdibelhamra@digitaleanime.dz

• Graphiste illustrateur :
Mehdi BELHAMRA

• Version numérique :
Publiée sur le site www.digitaleanime.dz
Utilisant la platforme "Issuu"

RAOUF BELHAMRA
Redacteur en chef
GeeKulture

THE RELIEF

Un retour en force pour le magazine GeeKulture depuis la dernière édition beaucoup de chose en changé ! Que ce soit dans le monde la Culture Geek et populaire ou bien au sain même de l'équipe Digitale Anime éditrice du Magazine GeeKulture. Une édition du Cirta Comic Conference, la troisième qui a malheureusement connu un repport soudain ET une nouvelle licence d'événement cette fois ci orienter vers le gaming ! Introducing Cirta Game Arena (CGA) qui s'est parfaitement déroulé Fin décembre Dernier au niveau de l'hotel Novotel Constantine. Mais tout n'est plus rose depuis ce mois, le monde connait dans son Histoire une pandémie qui a fait tout bloqué ! la propagation d'un virus nommé Covid 19 ou comme tout le monde l'appelle : Corona à boulversé les champs et et ruiné des vies et industries ! C'est le sujet de cet édition du Magazine GeeKulture on sera comment le COVID a impacté spécialement et spécifiquement le monde de la culture Geek et populaire, L'équipe vous souhaite une très bonne lecture et vous demande de rester prudent et safe s'il vous plait. #STAYHOME #STAYSAFE

© GeeKulture, est un magazine édité par l'entreprise DIGITALE ANIME. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite. Cette copie peut etre utilisée dans le cadre de la formation permanente. Retirage et citations Toute utilisation à des fins commerciales de notre contenu éditorial doit faire l'objet d'une demande préalable.

Pour un concentré d'informations quotidiennes sur la culture GeeK Populaire

WWW.DIGITALEANIME.DZ

Suivez - nous

Cavalier of the Abyss The Review — PAGE 06

Seven Deadly Sins Saison 4 — PAGE 08

Superman Red Son review — PAGE 12

Articles special Comment le coronavirus affecte la culture pop dans le monde — PAGE 14

Corona virus fait pas dans dentelles le gaming fait il partie des victimes — PAGE 16

Assassin's Creed Valhalla ce que vous devez vraiment savoir — PAGE 24

La Casa De Papel Saison 4 Revue — PAGE 32

DAR DIAF

DD

LUXE • CALME • SAVOIR FAIRE • GOÛT • SAVEUR • AMBIANCE

Dar Diaf vous accueille pour vos déjeuner et diner entre amis, en couple et en famille vous assurant un calme suivis d'un menu riche en saveur dressé dans une ambiance luxieuse.

Pour reserver, appelez

0550531950

DAR DIAF

Rue Baghriche Mostafa,

Constantine, Constantine

MANGA REVIEW

REVIEW: Manga Cavalier of the Abyss.

ATENTION !

Pour commencer avec les bases, numéro un, c'est un Manhwa qui signifie qu'il est lu de gauche à droite. Deuxièmement, c'est la suite de Immortal Regis, alors lisez-le d'abord, sinon rien dans ce Manhwa n'aura de sens pour vous.

TALK LESS TALK RIGHT

Un jour soudain, une nuit où la lune brille comme jamais auparavant, un garçon rencontre le Serin d'un autre monde, un habitant du Chaos, pour mourir et devenir les morts-vivants.
Désormais immortel, il ne peut plus exister avec les humains à cause d'une ancienne loi ...
Une histoire de révélations qui commence alors qu'il revient dans le Chaos, le début d'une nouvelle aventure! Comme indiqué, c'est la suite d'Immortal Regis, mais je serai le premier à dire que cela ne ressemble à rien jusqu'à ce que vous ayez 5 à 10 bons chapitres, que vous ayez présenté de nouveaux personnages, dès le départ, pas beaucoup de tout type de contexte pour comprendre quoi que ce soit, et vous ne verrez pas non plus de vieux personnages dans quelques chapitres. Basé dans le monde du chaos, un nouveau roi s'est levé, Nex. le monde est en plein désarroi, de nouveaux pactes ont été conclus par les quatre clans autrefois puissants, et tout n'a aucun sens. Je n'entrerai pas dans les détails plus que cela à ce stade parce que ... eh bien ça n'aura aucun sens de toute façon. À l'origine, ma note pour ce Manhwa était en fait un 7 pondéré par une histoire plutôt confuse et mouvementée, mais je dirai qu'après m'être rattrapé, il commence à se ressaisir un peu mieux, et pourrait éventuellement avoir l'air d'être tiré encore plus haut vu que ce Manhwa est encore tout à fait nouveau et en préparation. L'histoire est en fait assez convaincante après le 7ème au 8ème chapitre quand les choses commencent à être expliquées un peu et que vous en savez un peu plus sur les personnages et ce qui se passe. C'est vraiment intéressant et "exotique" je suppose que ce serait une bonne façon de voir les choses, bien que pas vraiment original, la base a été assez utilisée, mais le manga .... desole le Manhwa parvient à passer et à vous garder juste assez pour vouloir savoir ce qui se passe. Il y a un peu plus de romance jeté cette fois-ci et l'action est toujours là.
Une fois que vous aurez réussi à entrer, vous reprendrez connaissance de la caste passée et l'histoire commencera enfin à se dérouler, vous permettant d'apprécier réellement le travail derrière la confusion au début de l'enfer. C'est l'un des endroits où je dirai que Cavalier brille vraiment. Tout a l'air magnifique, sans parler de la quantité de détails mis dans l'environnement, et l'arrière-plan, rien n'est laissé de côté. La conception du personnage est à peu près la même que Immortal Regis. Vous pouvez dire que beaucoup de travail est mis dans le dessin, chaque robinet d'émotion est parfait, tant de détails mis dans les vêtements et des choses simples comme les portes, les panneaux et vos dessins quotidiens. L'une des choses que j'aime vraiment dans l'art de Cavalier, c'est que "Sharp", rien n'est arrondi, pas vraiment fluide, ce qui semble étrange, mais le fait qu'il soit net comme ça fait tout éclater lorsque vous lisez et qu'il coule incroyablement bien. Les PERSONNAGE par contre C'est un point difficile à évaluer vraiment dès le départ, car comme je l'ai dit, vous avez présenté de nouveaux personnages tout de suite, la quasi-totalité de la caste de départ est écartée après quelques chapitres. Mais alors quelque chose d'assez étonnant se produit, votre réintroduit dans la majorité de la caste d'Immortal Regis, et il réussit à mieux se ressaisir. Mais cette fois-ci, un peu moins d'attention est accordée à Jae Hyuk et à Serin, et se propage un peu plus aux sous-personnages. Cavalier parvient également à plonger assez lourdement dans le côté romantique des personnages, sans détruire la façon dont vous les regardez, la façon dont chaque personnage réagit les uns aux autres est parfaits et même un retour des personnages d'Immortal s'intègre parfaitement. Chaque personnage fait un excellent travail pour se compléter sans prendre trop de lui-même dans l'ensemble.

Auteur : Ga On-Bi
Manga 01 :Immortal Regis
Manga 02 :Cavalier Of The Abyss
Artiste : Juder
Genre (s) : Action, Comédie, Drame, Ecchi, Fantaisie, Mature, Romance, Vie scolaire, Shonen, Surnaturel, Tragédie.

ART	09/10
Story	08/10
Personage building	08/10
FINAL	08/10

ANIME NEWS

Quand se produira la saison 4 des Seven Deadly Sins

Débordant de tonnes de scènes de combat et de personnages attachants, "The Seven Deadly Sins" capture non seulement la véritable essence du combat shonen, mais ajoute généralement une sensation classique très unique à ses prémisses. Malgré sa légère baisse de qualité lors de la quatrième saison, 'The Seven Deadly Sins' est toujours considéré comme l'un des meilleurs anime shonen modernes. Netflix s'est aventuré dans le monde de l'anime depuis un certain temps maintenant et cela a été très fructueux pour la plate-forme, pour le moins. "The Seven Deadly Sins" était l'une des rares premières émissions d'animation que Netflix avait d'abord diffusées sur la plate-forme avec un dub anglais officiel. Donc, même maintenant, il n'est pas surprenant que de nombreux fans de la série de l'Ouest attendent le dub anglais de la quatrième saison de l'anime

The Seven Deadly Sins Saison 4 Netflix Date de sortie: Quand sera-t-elle diffusée?

La première saison de «The Seven Deadly Sins» a été autorisée par Netflix une version anglaise comme son deuxième anime exclusif. Il est ensuite sorti sur la plateforme le 1er novembre 2015 avec à la fois des dubs et des sous-titres anglais. Parallèlement à cela, «Signs of Holy War», qui est un OVA de 4 épisodes, a également été diffusé sur le service de streaming et a été étiqueté comme saison 2. Étiqueté comme «Saison 3», «The Seven Deadly Sins: Revival of The Commandments» a ensuite été publié sur Netflix le 15 octobre 2018. La quatrième saison de l'anime, intitulée « Seven Deadly Sins: Wrath of the Gods», a été diffusée au Japon mais n'a pas encore été diffusée avec un doublage anglais sur Netflix. Netflix n'a probablement pas la licence pour la diffusion simultanée de l'anime et c'est la raison pour laquelle il n'a pas pu nous donner un simuldub de la série. Alors que de nombreux fans d'anime préfèrent regarder des émissions avec leur audio original et leurs sous-titres anglais, il y en a beaucoup d'autres qui attendent toujours la sortie de Netflix pour la quatrième saison avec un dub anglais officiel. Bien que Netflix n'ait pas encore annoncé officiellement la sortie de «Wrath of the Gods», selon son calendrier de sortie précédent, nous pouvons nous attendre à ce que la saison 4 de «The Seven Deadly Sins» sorte en août 2020. Puisqu'il a été confirmé que la cinquième saison de l'anime sortira en octobre 2020, Netflix sortira probablement la saison 4 avant elle. Après une longue attente de trois ans, l'anime à succès The Seven Deadly Sins est revenu pour une saison complète.

Les fans ayant déjà terminé la saison 3, on nous demande déjà quand la saison 4 sortira.

Voici tout ce que nous savons sur la saison 4 de The Seven Deadly Sins. The Seven Deadly Sins est basé sur les romans mangas du même nom. Écrit par l'auteur Nakaba Suzuki, l'histoire se déroule dans une version fictive des îles britanniques. Dans le royaume des Liones, les citoyens du pays sont protégés par les «Chevaliers sacrés». L'ordre des Saints Chevaliers compte parmi les héros les plus grands et les plus forts du pays. Notre histoire commence 10 ans après qu'un groupe de saints chevaliers a été accusé d'avoir organisé un coup d'État contre la couronne. Dans le but de rétablir la paix sur la terre, la princesse Elizabeth cherche The Seven Deadly Sins, les mêmes chevaliers qui étaient en fuite depuis 10 ans. Avec leur aide, Elizabeth croit qu'elle peut ramener la paix et la prospérité dans le royaume des Liones. Pour éviter toute confusion, Netflix a répertorié les 4 épisodes OVA comme saison 2, certains diront que ce qui a été répertorié comme saison 3 est en fait la saison 2, mais nous suivons le format que Netflix a décidé de suivre.

Seven Deadly Sins: récapitulation de la saison 3

Après que les Seven Deadly Sins eurent vaincu Hendrickson, il n'était pas vaincu.

Dans le cadre de la mission qui lui a été confiée, Hendrickson libère les membres piégés du clan démon connu sous le nom de «Les dix commandements». Les commandements ont rapidement envoyé la Brittanie dans le chaos alors qu'ils envahissaient les royaumes des Liones et de Camelot. La saison s'est terminée avec le retour de Meliodas et le meurtre sans pitié de Fraudrin, le commandant désintéressé des Dix Commandements. Il a été révélé que Melodias est maudit d'immortalité et est le fils du roi démon. Le plan du roi démon est de se nourrir des émotions de Meliodas, gagnant ainsi le pouvoir ont il à besoin pour revenir et conquérir le royaume humain.

Après son combat contre Fraurdrin, Meliodas est perturbé par la réaction que Ban lui a donnée après sa victoire. Après la destruction de la tête du sanglier, Meliodas trouve de la viande et de l'alcool à déguster seul, mais il est rejoint par Elizabeth. Il lui fait part de son inquiétude d'avoir aimé tuer Fraudrin et craint que, pour sauver la vie d'Elizabeth, il n'ait à revenir au démon qu'il était. Le tenant dans ses bras, Elizabeth lui dit que quoi qu'il arrive, elle ne le quittera jamais.

Y aura-t-il une saison 4 de The Seven Deadly Sins?

Il y aura certainement une quatrième saison de The Seven Deadly Sins en raison de la quantité d'histoire à couvrir. Pour ceux qui sont à jour avec le Manga, leur esprit aura été époustouflé par la «fin» du manga The Seven Deadly Sins... On ne sait pas si la quatrième saison deviendra la dernière saison de The Seven Deadly Sins étant donné qu'il reste un peu plus de 110 chapitres. Mais si nous devons considérer la quantité d'histoire et tous les combats regroupés dans ces chapitres, il n'y a aucune raison de croire pourquoi tout cela ne peut pas être condensé en deux saisons supplémentaires. Une quatrième saison a été officiellement confirmée grâce à l'annonce faite au chapitre 310 du manga! Cela signifie que nous étions assez sur notre prévision d'une date de sortie potentielle de Netflix.
La quatrième saison s'appellera The Seven Deadly Sins: Wrath of the Gods. À quoi s'attendre de la saison 4 de The Seven Deadly Sins Il est difficile d'entrer dans les détails de ce qui est attendu de la saison 4 sans laisser tomber les spoilers du manga, mais les choses suivantes peuvent être attendues: Le royaume de Camelot est tombé à Zeldris et aux autres commandements.

Avec le roi Arthur caché, est-ce la fin de Camelot?

De nombreux secrets et révélations seront révélés alors que la relation de Meliodas avec Elizabeth prend une tournure inattendue. Alors que Meliodas prend plus de risques pour protéger Elizabeth, le verrons-nous enfin succomber à sa forme de démon? Les sept péchés capitaux étant séparés à travers le royaume, ils doivent s'unir à nouveau pour affronter la menace persistante du clan démoniaque.

Quand la saison 4 de The Seven Deadly Sins sortira-t-elle sur Netflix?

La quatrième saison de The Seven Deadly Sins est à mi-chemin de la diffusion au Japon, avec une courte pause pendant les vacances, le reste devant être diffusé à partir du 8 janvier 2020. Comme la saison précédente, The Seven Deadly Sins diffusera les derniers épisodes hebdomadaires au Japon. Cela commence le 22 septembre et avec la pause de Noël de 2 semaines, la finale de la saison sera diffusée le 25 mars 2020

Pourquoi la série n'est-elle pas diffusée simultanément?

Une très bonne question, mais une question déroutante à laquelle répondre. Après de nombreuses discussions, nous avons conclu que cela pouvait être dû au fait qu'il n'y aurait pas de doublage en anglais disponible si la série était diffusée simultanément. Bien qu'il existe de nombreux abonnés qui préfèrent «Sub over Dub», il y a encore un grand nombre d'abonnés qui préfèrent un doublage anglais. Alternativement, la licence que Netflix a en place pour diffuser The Seven Deadly Sins peut ne pas inclure la diffusion simultanée de la série.

Nous savons que Netflix a la capacité de publier des épisodes chaque semaine grâce au nombre croissant d'originaux coréens. Alors, quand arriverait-il sur Netflix?

En utilisant à nouveau la première saison comme exemple, la finale s'est terminée au Japon le 29 mars 2015, mais n'a fait ses débuts sur Netflix que le 1er novembre 2015. Compte tenu de la popularité et de la demande des abonnés pour la quatrième saison, nous ne pensons pas que Netflix retardera la saison 4 jusqu'en novembre 2020. La quatrième saison arrivera probablement en juillet ou août 2020. Date de sortie potentielle de Netflix: juillet / août 2020

Pourquoi l'animation a-t-elle changé pour la saison 4?

La série conserve toujours la même esthétique que le style artistique du manga, mais pour tous ceux qui ont brillé des images, des gifs ou des vidéos de la dernière saison peuvent avoir vu une différence notable dans l'animation. Cette différence est le résultat du fait que A-1 Pictures se retire en tant que studio d'animation de The Seven Deadly Sins, Studio Deen prenant sa place. La raison de ce changement est venue du fait qu'Aniplex a abandonné la franchise de sa production après que le film, Prisoners of the Sky, ait échoué.

Les fans devraient-ils s'inquiéter?

Malheureusement, après avoir enquêté sur certains des épisodes diffusés par nous-mêmes, nous pouvons confirmer qu'une partie de l'animation de la quatrième saison est extrêmement décevante. Il faut reconnaître que pour avoir moins d'un an avec lequel travailler, Studio Deen a fait de son mieux à ce moment-là, malheureusement pour certains fans, leurs efforts seront vains car certains des combats les plus épiques du manga ont été animés afin mal, il devrait être considéré comme un crime. La précipitation pour sortir la série à temps pour 2019 a eu un impact dramatique sur la qualité de la série. Il aurait été préférable que la série soit retardée d'un an pour s'assurer que Studio Deen puisse produire une meilleure animation plutôt que de sous-traiter.

Les fans devraient-ils s'inquiéter?

Malheureusement, après avoir enquêté sur certains des épisodes diffusés par nous-mêmes, nous pouvons confirmer qu'une partie de l'animation de la quatrième saison est extrêmement décevante. Il faut reconnaître que pour avoir moins d'un an avec lequel travailler, Studio Deen a fait de son mieux à ce moment-là, malheureusement pour certains fans, leurs efforts seront vains car certains des combats les plus épiques du manga ont été animés afin mal, il devrait être considéré comme un crime. La précipitation pour sortir la série à temps pour 2019 a eu un impact dramatique sur la qualité de la série. Il aurait été préférable que la série soit retardée d'un an pour s'assurer que Studio Deen puisse produire une meilleure animation plutôt que de sous-traiter.

Où le film s'intègre-t-il dans la chronologie de la série?

Le problème avec n'importe quel film d'anime est de savoir où dans la chronologie les événements ont lieu. Les événements de Prisonniers of the Sky semblent avoir lieu après l'arrivée des 10 commandements tels qu'ils sont référencés dans le film. Les événements ont lieu avant celui de la saison 4 mais à la fin de la saison 3, les Seven Deadly Sins étaient séparés et dans des endroits différents, conduisant ainsi à certains événements qui, je le sais, se produiront au début de la saison 4. Par conséquent, le film ne correspond pas au canon de l'émission de télévision car l'équipe est tout à fait au début. Qu'il soit canon ou non, le film est toujours agréable et vaut le détour!

MEGA PIZZA+
MEGA PIZZA
MEGA PIZZA
ALI MANJLI
LIVRAISON A DOMICILE
0675 86 66 66
KHROUB
LIVRAISON A DOMICILE
0697 77 27 77

LOS TACOS
CONSTANTINE
CENTRE (saint jean)
LIVRAISON A DOMICILE
0561 40 49 60
SMK
LIVRAISON A DOMICILE
0667 32 79 32

SUPERMAN RED SON REVIEW

Superman: Red Son, désormais disponible sur Blu-ray et 4K, offre une fascinante prémisse de réalité alternative. Et si Superman a grandi en Russie soviétique? Mais au fond, c'est aussi potentiellement un examen politique audacieux. Les détracteurs du communisme disent que l'idéologie est intrinsèquement mauvaise, tandis que les défenseurs soutiennent que chaque nation qui ne l'a jamais revendiquée a mal pratiqué l'idéologie. Et si un personnage que nous savons tous être intrinsèquement bon a pris le relais? Pourrait-il pratiquer le communisme « correctement » et créer un paradis ouvrier? Ou les défauts inhérents corrompraient-ils même Kal-El?

Une prémisse convaincante, d'autant plus que Lex Luthor est l'incarnation du capitalisme. Mais en s'opposant à un Superman soviétique, Lex est le héros de l'Amérique, sans nécessairement ne changer aucun détail de sa méchanceté habituelle.

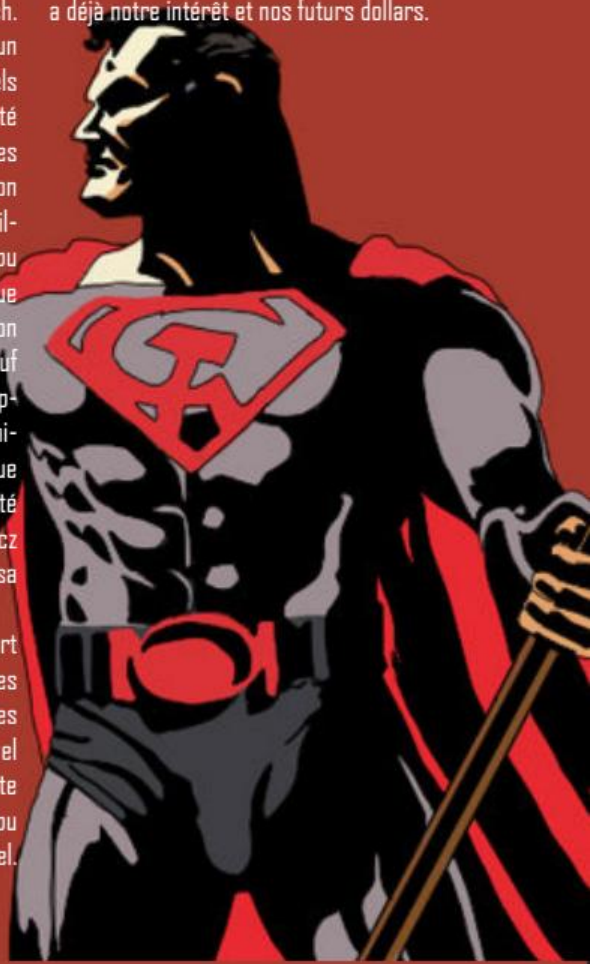
Comme c'est souvent le cas avec les adaptations de Mark Millar, certains des aspects les plus fous et les plus insolites de la bande dessinée ont été atténués. Les personnages ont été supprimés et sans doute améliorés. Dans cette version, Superman assassine lui-même Josef Staline après avoir découvert l'existence des goulags. Et Wonder Woman, plutôt que de désirer les affections de Superman: Red Son, est une lesbienne qui rejette le fanfaron macho plus explicite des États-Unis. Pendant ce temps, Russian Batman est un loup solitaire, plutôt qu'un allié de Luthor. Le problème n'est pas la configuration. C'est une histoire qui tombe dans les tropes de la bande dessinée familière avant de révéler enfin un ennemi commun.

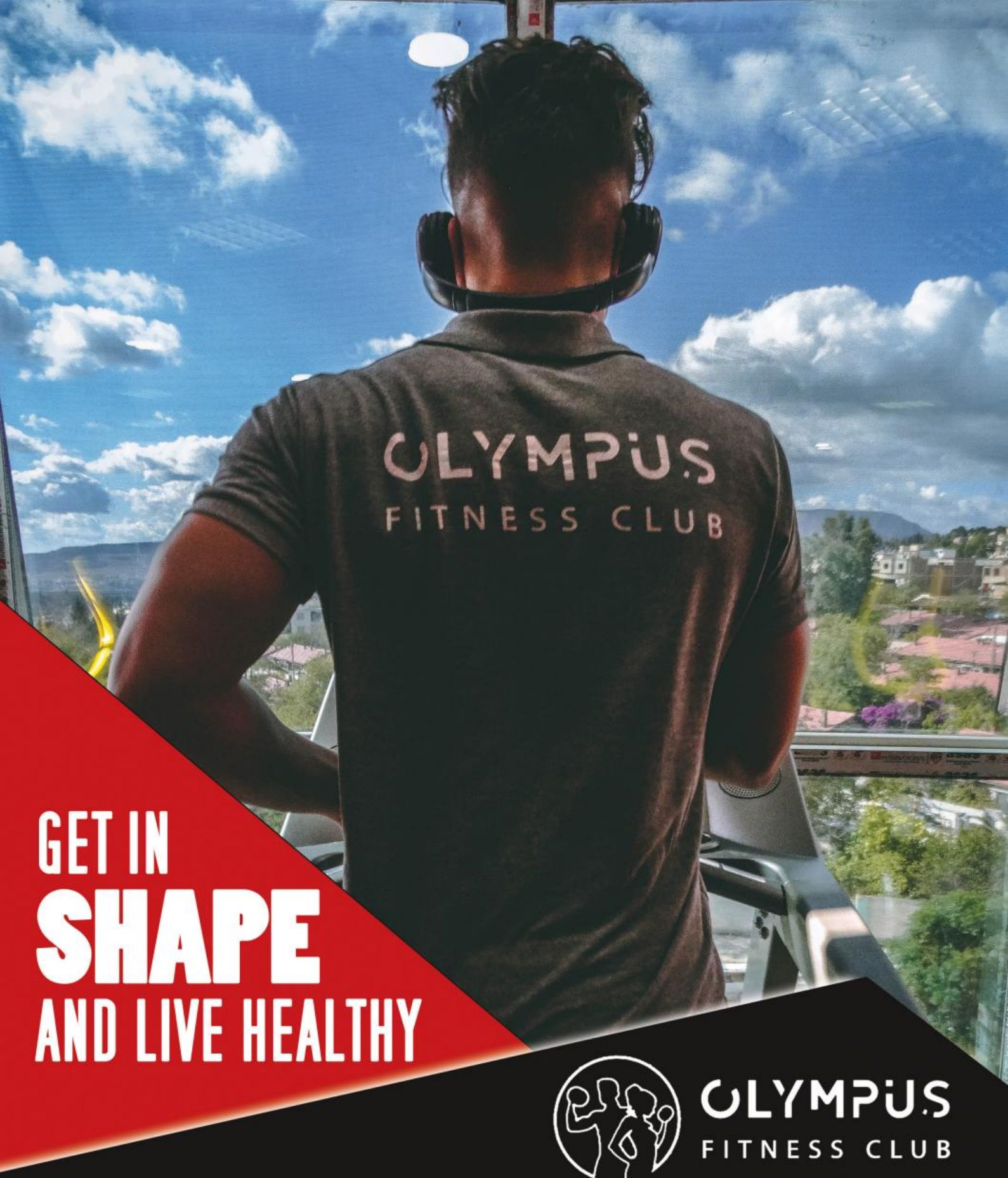
Plutôt que de prendre un parti controversé dans un débat politique, Red Son suggère simplement que nous pouvons nous unir contre de plus grands ennemis. Le message ultime de Wonder Woman, que la guerre froide n'était peut-être qu'un problème d'ego masculins dont nous devrions tous nous éloigner, est aussi courageux que possible. Ce n'est notamment pas quelque chose qui était dans l'histoire originale de Millar et de l'artiste Dave Johnson. Naturellement, un dessin animé se déroulant en Union soviétique doit avoir un ensemble de voix qui optent pour de faux accents russes. Superman de Jason Isaacs coupe une figure complexe lorsqu'il n'est pas transcrit en méchant glacial. Lex Luthor de Diedrich Bader est plus délicat.

Entendre un comédien essayer de jouer droit est palpable. Toutefois, Wonder Woman de Vanessa Marshall combine le pouvoir de Star Wars: Rebels 'Hera et les gardiens animés de la Galaxy Gamora. Le précédent acteur de Batman et Captain America, Roger Craig Smith, est à la maison en tant que Batman russe impitoyable. Ce film d'animation présente au moins une séquence qui semble aussi inspirée par le magistral The One de Rick Veitch que le fils rouge original. Dans cette minisérie, un lancement nucléaire prématuré déclenche le retour de Dieu et de Satan tout en révélant des super-héros dans les arsenaux de l'est et de l'ouest.

La bataille de Superman avec Superior Man ramène des souvenirs du Camarade de Veitch. Cette scène devient également horrible pour un film d'animation de style Bruce Timm. Les visuels à travers le tableau sont forts, sans la rareté remarquable des personnages dans les scènes clés qui marquent souvent les films d'animation DC DTV.En fin de compte, cependant, Mark Millar n'est pas Alan Moore. Ce dernier aurait pu avoir une journée de terrain avec la politique du totalitarisme. Cette adaptation de Red Son est plus proche de Batman v. Superman, sauf qu'ils réalisent que leur même « mère » s'appelle la planète Terre. Le court métrage d'animation Phantom Stranger inclus sur le disque est beaucoup plus amusant que la fonctionnalité principale. Il met en vedette Peter Serafinowicz comme la voix du Phantom Stranger, et il fait sa meilleure impression de Patrick Stewart.

Apparemment situé dans les années 60, le court métrage s'inspire à la fois des bandes dessinées d'horreur Scooby-Doo et EC. Quatre gars et filles groovy dans une camionnette prennent un nouvel ami et l'emmènent à la rencontre d'un chef culte dans un vieux manoir effrayant. Et ils auraient pu s'en tirer aussi, sans ce super-héros surnaturel. Un film entier comme celui-ci pourrait être incroyable, bien que le Phantom Stranger manque robablement de reconnaissance pour y arriver. Deux autres fonctionnalités bonus comprennent un making-of qui présente l'artiste original Dave Johnson et quelques professeurs d'histoire. Ils ont mis la guerre froide, et les super-héros en général, dans leur contexte, respectivement. Ensuite, il y a un aperçu de Justice League Dark: Apokolips War, qui combine des personnages de Justice League, Justice League Dark et Teen Titans. Il semble prêt à conclure les nouveaux scénarios inspirés de 52 qui se sont entrelacés jusqu'à présent. Tony Todd en tant que Darkseid a déjà notre intérêt et nos futurs dollars.





GET IN SHAPE AND LIVE HEALTHY

OLYMPUS
FITNESS CLUB

Centre commercial ELKHYAM - 4ème étage - Constantine

24 0556 46 11 42

www.olympus-dz.com

/olympus.salle.de.sport

/Olympus Fitness Club

COMMENT LE CORONAVIRUS AFFECTE LA CULTURE POP DANS LE MONDE ?

Alors que le coronavirus continue de se propager dans le monde entier, l'industrie du divertissement a commencé à réagir. La maladie, COVID-19, a été signalée pour la première fois à Wuhan, en Chine, à la toute fin de l'année dernière et s'est depuis propagée à près de 60 pays et infecté 90 000 personnes et ce nombre a encore été compté. Naturellement, les inquiétudes concernant le coronavirus et sa propagation ont eu un impact majeur sur le box-office mondial, modifié les plans de tournage des films et des émissions de télévision encore en production et incité les principales destinations touristiques à fermer leurs portes - dont les ramifications n'ont pas encore été établies. Être déterminé à long terme. Voici un récapitulatif de la plus par des effets du coronavirus sur l'industrie du divertissement.

Sonic, Mulan et James Bond luttent en Chine

Même les cinéphiles occasionnels savent à ce stade que la Chine est un gros problème en ce qui concerne le cinéma moderne, car le box-office chinois est de plus en plus rentable pour les studios. Il n'est donc peut-être pas surprenant que le box-office chinois (et, par extension, mondial) ait pris un coup dû au coronavirus. Mais l'ampleur de ses effets sur le box-office est, sur le papier, toujours un peu choquante. Selon The Hollywood Reporter, les revenus des billets chinois au cours des trois semaines écoulées depuis le 24 janvier, lorsque de nombreux théâtres ont commencé à fermer leurs portes en raison des craintes du virus, ne totalisaient que 3,9 millions de dollars. L'année précédente, les revenus au cours de cette même période de trois semaines - juste après le Nouvel An chinois, historiquement l'un des tronçons de cinéma les plus occupés au monde - étaient de 1,52 milliard de dollars. L'industrie cinématographique chinoise cherche à obtenir le soutien du gouvernement dans le sillage de ce développement catastrophique, rapporte THR, mais plusieurs films américains ont vu leurs premières chinoises retardées entre-temps. Sonic The Hedgehog était censé sortir dans les salles chinoises vendredi, mais Paramount Pictures l'a reporté. Jojo Rabbit, 1917, Little Women et Dolittle ont également tous vu leurs premières chinoises retardées indéfiniment, bien que le retard de Dolittle semble être un petit acte de miséricorde à ce stade, étant donné la terrible réception du film. Disney n'a pas encore pris de décision sur ce qu'il faut faire de Mulan, qui devait être un succès majeur en Chine. Le film, un remake en direct du film d'animation de 1998, raconte le mythe chinois bien-aimé et met en vedette une distribution entièrement asiatique avec l'actrice chinoise Liu Yifei dans le rôle-titre. Compte tenu de l'importance de l'histoire pour la Chine, Disney s'est donné beaucoup de mal pour s'assurer que le film soit adopté par le public lors de son ouverture dans le pays. Mulan est provisoirement toujours prévu pour la première aux États-Unis et en Chine le 27 mars, mais même si Disney ne repousse pas la date de sortie, le coronavirus garantira presque certainement que le film ne sera pas le succès monstre que Disney espérait. Le prochain film de James Bond, No Time To Die, a vu son ouverture en Chine reportée et une tournée de presse sur le tapis rouge qui aurait commencé à Pékin a été annulée. Le film sera toujours présenté aux États-Unis le 10 avril.

Mission: Impossible et The Amazing Race Alter Filming Plans

Le coronavirus affecte également les films et les émissions en cours. Paramount a suspendu la production du septième film de Mission: Impossible à Venise, où les cinéastes avaient initialement prévu un tournage de trois semaines. (Le studio a pris la décision la semaine dernière, à la lumière de la propagation du virus en Italie, où plus de 1 600 personnes ont été infectées jusqu'à présent. Tom Cruise ne serait apparemment pas en Italie pour le tournage.) «Par une abondance de prudence pour la sécurité et le bien-être de nos acteurs et de notre équipe, et les efforts du gouvernement vénitien local pour arrêter les rassemblements publics en réponse à la menace de coronavirus, nous modifions le plan de production pour nos trois semaines tourner à Venise, la première étape prévue d'une production extensive pour Mission: Impossible 7 ", a déclaré Paramount dans un communiqué.

BTS et Green Day Cancel Tours

Le groupe de K-pop très populaire BTS a annulé quatre dates de tournée sud-coréenne à partir d'avril qui étaient initialement censées lancer la tournée Map of the Soul du groupe. Il y a plus de cas de coronavirus signalés en Corée du Sud que partout ailleurs sauf en Chine, avec plus de 4 300 confirmés. La tournée commencera maintenant les 25 et 26 avril à Santa Clara, en Californie, avant de déménager à Los Angeles en mai. Green Day devait partir en tournée à Singapour, en Thaïlande, aux Philippines, à Taiwan, à Hong Kong, en Corée du Sud et au Japon le mois prochain, mais le groupe a reporté toutes leurs dates de tournée en Asie. "Nous avons malheureusement pris la décision difficile de reporter nos prochains concerts en Asie en raison des problèmes de santé et de voyage liés au coronavirus", a tweeté le groupe. "Nous savons que ça craint, car nous étions impatients de vous voir tous, mais gardez vos billets, nous annoncerons les nouvelles dates très bientôt."

Avril Lavigne Cancel Tours

Avril Lavigne a également annulé sa prochaine tournée en Asie, y compris les escales prévues en avril et mai en Chine, au Japon, à Taiwan et plus encore. "Je suis tellement triste d'annoncer que nous ne sommes pas en mesure de visiter les marchés asiatiques en raison de l'épidémie continue du coronavirus", a écrit la chanteuse sur Instagram. "Mon groupe, mon équipe et moi avons travaillé si dur pour faire venir cette tournée dans le monde entier et nous sommes complètement déçus. S'il vous plaît, tout le monde prend soin de vous et restez en bonne santé. Vous êtes dans mes pensées et mes prières et nous espérons annoncer bientôt des spectacles reprogrammés" .

Les parcs à thème, les festivals et les conférences ferment leurs portes

Tous les parcs Disney en Asie sont actuellement fermés. Tokyo Disneyland a annoncé sa fermeture pour une période de deux semaines vendredi dernier, conformément à la demande du Premier ministre Shinzo Abe de fermer temporairement les écoles et la plupart des lieux de rassemblement publics pour arrêter la propagation de la maladie. Universal Studios Japan et Legoland Japan ont emboîté le pas, et les deux parcs chinois de Disney à Shanghai et à Hong Kong ont fermé indéfiniment fin janvier. Variety rapporte que le Festival de Cannes devrait toujours avoir lieu à la mi-mai, bien que la région française ait enregistré son premier cas de coronavirus vendredi. "À ce jour, il est encore prématuré d'exprimer des hypothèses sur un événement programmé dans deux mois et demi", a déclaré un porte-parole à Variety, bien qu'ils aient clairement indiqué que les organisateurs porteraient une attention particulière à la propagation et feraient preuve de prudence. La Game Developers Conference, qui devait avoir lieu à San Francisco le 16 mars, a été reportée. Les organisateurs de la conférence ont appelé à déplacer l'événement vers l'été après que plusieurs grandes entreprises technologiques et développeurs comme Facebook, Electronic Arts et Sony ont annoncé qu'ils ne participeraient pas en raison de problèmes de santé.

NETFLIX

Alors que la pandémie frappe, la culture pop migre vers des sites de streaming

Depuis plus d'un an maintenant, une grande partie du discours autour de la culture populaire s'est concentrée sur une chose: les guerres de streaming. Avec les lancements d'Apple TV + et Disney + - et au milieu de la production continue d'énormes ardoises de contenu de géants comme Netflix et Amazon - les services de streaming, pris dans leur ensemble, sont devenus une source massive de production culturelle. Personne ne s'attendait à en devenir bientôt la seule source. Maintenant, alors que la pandémie de coronavirus se propage et que la distanciation sociale devient essentielle (s'il vous plaît tout le monde, restez à la maison si vous le pouvez), le streaming peut devenir, dans un avenir prévisible, le site principal de l'expérience culturelle collective. Les écoles ferment; les cinémas et les espaces des arts du spectacle ferment leurs portes; les sports sont en suspens. Soudain, les grandes bibliothèques de Netflix, Amazon, Hulu, Apple, Disney +, Spotify, etc., sont le lien de la consommation artistique de l'humanité alors que tout le monde tente de contenir la propagation de Covid-19 dans leurs communautés.

Jusqu'à présent, cet effet sur l'industrie du divertissement est double. D'une part, les multiplexes de cinéma, les salles de concert, théâtres de Broadway et d'autres lieux ferment rapidement leurs portes, ce qui a un impact sur les revenus de ces industries. De l'autre, l'épidémie de coronavirus a laissé les gens à la maison, avec peu d'autre chose à faire que la surveillance excessive (et, OK, lisez; la lecture est bonne). Hollywood en particulier a commencé à voir les effets du virus il y a des mois; les quarantaines et les blocages en Asie ont forcé les gens à rester chez eux et loin des cinémas. Ici aux États-Unis, les studios ont commencé à reporter leurs sorties sur les grands chapiteaux au cours des deux dernières semaines; No Time to Die a été repoussé à novembre, et Mulan, A Quiet Place Part II et F9 ont rapidement emboîté le pas. (The Hunt, le film le plus maudit de cette génération, a ouvert ce week-end après que ses prémisses politiques controversées l'ont éloigné des théâtres en septembre.) Certaines projections montrent que Hollywood est sur le point de perdre quelque 20 milliards de dollars (une estimation qui augmentera probablement plus longtemps) les blocages se poursuivent), et bien que des studios comme NBCUniversal prennent la décision de sortir certains de leurs films numériquement en même temps qu'ils sortent dans les cinémas qui restent ouverts, cela ne récupérera toujours pas une tonne de fonds, même si cela donne aux gens plus options de visualisation d'isolement.

Cela ne veut pas dire, cependant, qu'il n'y a pas déjà beaucoup d'options sur le streaming. Mais comme ceux d'entre nous qui ont commencé la distanciation sociale il y a quelques jours l'ont peut-être découvert, il y a tellement de choses à regarder qu'il est difficile de décider quoi mettre. Pour la première fois depuis longtemps, voire jamais, il n'y a pas de grand événement - pas de sortie de film de renom, pas de première télévisée, pas de championnat d'athlétisme ou de remise de prix - qui puisse unir les gens, à part peut-être regarder les informations. Et tandis que Disney + a ajouté Frozen 2 à sa gamme trois mois plus tôt (il n'était auparavant disponible qu'à la location et à l'achat sur divers services), et Star Wars: The Rise of Skywalker est également disponible à l'achat tôt avant son lancement vidéo domestique le 31 mars , ce n'est pas non plus le genre d'offre qui éloignera la conversation de quelque chose d'autre que Covid-19, même si cette conversation est limitée aux médias sociaux. En fait, la crise des coronavirus a rendu les services de streaming plus nécessaires que jamais, tout en prouvant à quel point ils peuvent être inefficaces lors de moments culturels partagés.

DOSSIER

CORONA VIRUS FAIT PAS DANS DENTELLES LE GAMING FAIT PARTIE DES VICTIMES

Il sature l'espace médiatique depuis début 2020, et pour cause : le COVID-19, alias coronavirus, a contaminé aux dernières nouvelles près de 5.000.000 personnes dans le monde, dont plus de 300.000 ont trouvé la mort. L'épidémie s'est même emparée du jeu vidéo, d'ailleurs les plus gros salons du milieu, notamment l'E3 et la GDC, ont été reportés ou annulés, même l'eSport en fait les frais.

TOUR D'HORIZON DE L'IMPACT DU VIRUS SUR LE JEUX VIDEOS.

"En raison du coronavirus, nous ne pourrons pas être présents cette année".

Depuis des semaines, la phrase revient souvent dans les colonnes des médias spécialisés, plusieurs rendez-vous majeurs du Jeux Videos, comme l'E3 et la Game Developers Conference, ont respectivement été annulés et reportés à cause du virus. On voyait bien la chose arrivée : des gros acteurs de l'industrie, dont Sony, Microsoft, ou Epic Games se sont retirés progressivement d'événements internationaux, sans attendre l'annulation. Plusieurs pistes sont ainsi privilégiées pour faire face à la situation : prendre la parole en ligne, comme l'a fait tout récemment Microsoft et comme souhaite le faire l'E3 pour maintenir une présence en 2020 ; ou bien remettre la fête à plus tard, comme compte le faire la GDC, qui devrait normalement prendre place à l'été prochain. Du côté de la Gamescom, on ne s'alarme pas encore, le rendez-vous allemand a toujours pris place en août. Au vu des conditions de vie imposées par le virus, il ne faut pas chercher midi à quatorze heures pour expliquer ces chamboulements. Certaines entreprises, comme Sony, évoquent les restrictions de voyage qui changent de jour en jour, les compagnies aériennes du monde entier auraient perdu 4 à 5 milliards de dollars à cause des annulations liées au coronavirus ; et la quasi-totalité préfère protéger la santé de leurs employés.

Voici par exemple la déclaration de Microsoft, tombée dans la nuit du 27 février dernier :

" Nous avons pris la difficile décision de nous retirer de la Game Developers Conference 2020 à San Francisco, la santé et la sécurité des joueurs, des développeurs, des employés et de nos partenaires partout dans le monde est notre priorité absolue. D'autant plus que le monde connaît des risques croissants pour la santé publique associés au coronavirus (COVID-19)" - Microsoft, au sujet de sa présence à la GDC et du coronavirus MIEUX VAUT PRÉVENIR QUE GUÉRIR

Les absences sont donc pleinement justifiées : il faut éviter à tout prix la propagation du virus, Les mesures prises par les entreprises sont donc plus préventives qu'autre chose. En effet, Mais si les GAFAM du JV peuvent se permettre des désistements de dernière minute, ce n'est pas le cas de tout le monde. Pour Dear Villagers, éditeur français, la Pax East 2020 a représenté un enjeu important. "On y a annoncé officiellement Le Donjon de Naheulbeuk : L'Amulette du Désordre pour le public américain" nous explique Francis Ingrand, PDG de Plug In Digital de Dear Villagers. "On a pas vraiment eu le temps de réagir par rapport au coronavirus, comme la plupart des autres éditeurs" poursuit-il, "Mais tout s'est bien passé, on avait plus peur que nos équipes ne puissent pas rentrer qu'autre chose".

LE JEU VIDÉO IMPACTÉ DANS SON ENSEMBLE

En marge des salons, l'eSport fait aussi les frais du coronavirus, plusieurs compétitions majeures, comme les phases qualificatives de PUBG à Berlin, l'Overwatch League de Corée du Sud ou la finale mondiale de Samurai Shodown, ont été décalées. Et d'autres, comme l'ESL Pro League, ligue mondiale dédiée à Counter-Strike : Global Offensive, se sont retrouvées dans des situations plutôt cocasses. Le show, qui s'est tenu début mars, avait renforcé son dispositif médical pour être maintenu malgré le coronavirus. Mais pas de quoi rassurer suffisamment les autorités de la ville polonaise de Katowice, qui accueillait le show. L'ESL Pro League a finalement été mis sous quarantaine avec d'un côté les joueurs pro et de l'autre, une immense salle vide. Drôle d'ambiance pour un moment eSport. Mais c'est certainement l'impact du virus sur la production des consoles et accessoires de jeu qui cristallise le plus d'inquiétudes. Plu-

sieurs entreprises du JV rapportent ainsi les conséquences du coronavirus sur leur calendrier : Valve mentionne son casque Valve Index dont les unités seront "beaucoup moins nombreuses à la vente au cours des prochains mois à cause du virus" et Microsoft parle de la manière dont la fabrication des machines est réduite à un "rythme plus lent" que prévu, et pour cause : la quasi-totalité des machines dédiées au jeu sont aujourd'hui conçues en Chine. Comme l'explique Niko Partners, spécialiste du marché JV chinois, en 2018, 96% des consoles écoulées aux Etats-Unis ont été produites dans ce pays. Un chiffre gigantesque que l'on doit notamment à Foxconn et ses 12 entrepôts répartis à travers les terres chinoises. A cause du coronavirus, le mastodonte a été contraint de fermer plusieurs usines, les salariés sont invités à rester chez eux pour des raisons de santé évidentes.

LA NEXT-GEN PAS ENCORE EN PÉRIL

Tous les regards sont ainsi tournés vers les jeux et machines next-gen, prévus pour fin 2020. "Si les fermetures d'entreprises excèdent un mois ou plus, le calendrier des jeux sera retardé" analyse la banque d'investissement et de services économiques américaine Jefferies Group, dans un article de Business Insider,"Les nouvelles consoles pourraient également souffrir de problèmes d'approvisionnement suite à une interruption prolongée, avant les lancements prévus à l'automne 2020". Du côté de Sony, le média américain Bloomberg rapporte que la majorité des composants de la PS5 sont en sécurité et que le coronavirus n'a pas impacté sa production, une information confirmée par l'agence de service de presse d'Amsterdam pour Sony Interactive Entertainment Benelux, et rapportée par le site LetsGoDigital. "Le coronavirus n'a pas encore retardé le lancement de la PS5 pour le moment" peut-on lire. Pour le moment donc, tout va bien. Les analyses de TrendForce, organisme qui scrute régulièrement les industries technologiques, se veulent aussi rassurantes. D'après les chiffres du premier trimestre de cette année, la production de composants électroniques pour les consoles n'a diminué que de 10%. Ainsi, actuellement en Chine, c'est davantage l'approvisionnement en continu qui est affaibli, et pas réellement celui sur le long terme. Selon l'Organisation Mondiale de la Santé, le risque de propagation du virus est "très élevé". Il faut toutefois relativiser la dangerosité du COVID-19, comme l'affirment plusieurs experts de santé dans un article de France Info. (Ceci a été prononcé en Février, en ce mois de mai, tout est a l'arrêt techniques)

L'IMPACT "POSITIF" DU CORONAVIRUS SUR LE JEU VIDÉO

Le succès soudain de Plague Inc.

Juste après l'explosion médiatique du coronavirus, le titre de Ndemic Creations a connu un gros regain d'intérêt, au point où les serveurs du jeu ont crashé. Les développeurs du titre, que l'on peut décrire comme un simulateur d'épidémie, rappellent que "Plague Inc n'est qu'un jeu, pas un modèle scientifique". Par la suite, les autorités chinoises ont retiré le titre de l'App Store local. Aux dernières nouvelles, il était aussi introuvable sur Steam en Chine, comme l'a rapporté l'analyste Daniel Ahmad sur Twitter.

Les joueurs chinois jouent plus chez eux.

Niko Partners rapporte des chiffres étonnants sur les habitudes de jeu vidéo en Chine: "Les plateformes de streaming ont vu un impact positif, car le nouveau coronavirus a gardé les gens à l'intérieur ainsi que sur les smartphones et PC pour consommer du contenu de jeu" explique l'organisme. Des jeux comme Honor of Kings, PUBG et League of Legends sont ainsi deux fois plus populaires sur la même période par rapport à l'année dernière, sur la plateforme de streaming chinoise Douyu.

Record battu pour l'ESL Pro League.

Comme évoqué un peu plus haut, la compétition dédiée à Counter Strike : Global Offensive a été disputée en quarantaine dans l'arène de Katowice, en Pologne. Un mal pour un bien on pourrait dire : le show a explosé son record d'audience en ligne, avec un pic à plus d'un million de personnes.

ÉVÉNEMENTS ANNULÉS OU AFFECTÉS

De nombreux événements commerciaux et expositions pour l'industrie ont été annulés ou reportés en raison de l'interdiction contre les rassemblements publics pendant la pandémie. Il convient de noter que le plus grand événement commercial E3 2020 a finalement été annulé en mars 2020 par la Entertainment Software Association (ESA) après plusieurs semaines de doute. Cependant, le 11 mars 2020, l'ESA a affirmé avoir annulé le spectacle physique de l'E3 au milieu des craintes de l'épidémie alors qu'elle cherchait à organiser des présentations virtuelles de ses exposants.Malgré qu'en avril 2020, l'ESA a déterminé que la logistique de l'organisation d'un événement virtuel était trop difficile en raison des perturbations de la pandémie, annulant complètement le spectacle en 2020, mais avec des plans en place pour revenir en 2021. L'ESA a offert le site Web E3 pour aider les partenaires à soutenir les annonces de produits au lieu du salon E3.Des événements supplémentaires ont été organisés à la place de l'E3, D'autres événements annulés ou reportés comprennent:

Le Taipei Game Show, prévu du 6 au 9 février 2020, a été reporté au 25-28 juin 2020, mais a été annulé en mars 2020 en raison de l'escalade du coronavirus. Le Mobile World Congress, qui devait se tenir à Barcelone, en Espagne, en mars 2020, a été annulé car plusieurs des fournisseurs basés en Chine ont dû annuler leurs plans. Plusieurs fournisseurs ont retiré ou redimensionné les plans pour les présenter à PAX East à Boston fin février 2020, notamment Sony Interactive Entertainment, Square Enix, Electronic Arts, Capcom, CD Projekt et PUBG Corporation. De même, plusieurs sociétés se sont retirées de la Game Developers Conference à San Francisco en mars 2020, forçant les organisateurs à reporter le spectacle à plus tard en 2020. Cependant, les organisateurs de l'événement ont conçu un plan pour exécuter le GDC en tant que conférence virtuelle suivant un calendrier similaire sur le même ensemble de jours en utilisant les services de streaming avec un sous-ensemble des événements prévus qui sont présentés via le média en streaming et ont été mis à disposition en ligne une semaine plus tard, cela comprenait les présentations Game Developers Choice Awards et Independent Games Festival.

Les 16e British Academy Games Awards, normalement présentés lors d'une cérémonie à Londres, sont transférés à un événement diffusé en direct en raison de préoccupations concernant le coronavirus. L'événement physique de la Gamescom 2020, qui se tiendra à Cologne, en Allemagne, a été forcé d'annuler car l'Allemagne a interdit les événements publics jusqu'en août 2020 après la levée du verrouillage initial, mais les organisateurs déplaceront certaines parties de l'événement pour être uniquement en ligne.

PRODUCTION DE MATÉRIEL:

La production de Nintendo Switch au Vietnam avait été réduite en raison de la réduction de l'offre de composants hors de Chine suite au ralentissement de la production des quarantaines. En conséquence, l'offre de Switch a été considérablement réduite au Japon et les détaillants craignant des pénuries similaires en Europe et en Amérique du Nord, Nintendo of America a fermé ses centres de réparation à titre préventif. Le siège social de la société à Redmond, Washington et le magasin phare de New York ont également été fermés.

Valve a annoncé que sa production sur le casque de réalité virtuelle Valve Index avait été réduite en raison de l'impact du coronavirus et aurait moins de livraisons que prévu par la sortie de Half-Life: Alyx.

KONAMI a retardé la sortie du TurboGrafx-16 Mini en mars en raison de problèmes de chaîne de production en Chine dus au coronavirus.

ATARI a retardé le VCS d'Atari qui devait initialement être libéré en mars 2020 en raison du coronavirus.

ESPORT

La plupart des événements esports sont basés sur des jeux en ligne, mais sont généralement joués dans les arènes locales pour réduire la latence du réseau entre les joueurs ainsi que pour fournir un public. La pandémie a provoqué l'annulation d'un grand nombre de ces évents ou le passage à un format entièrement en ligne pour l'année:

ESL Pro League Saison 11, un tournoi Counter-Strike: Global Offensive allait à l'origine être un événement hors ligne avec la finale se déroulant à Denver, Colorado, États-Unis.

Cependant, en raison de la pandémie mondiale de coronavirus, ESL a annoncé que la saison régulière et les finales seront divisées en deux régions: l'Europe et l'Amérique du Nord et que la saison régulière et les finales se joueront entièrement en ligne.

La League of Legends Championship Series et le League of Legends European Championship ont été temporairement suspendus le 13 mars et ont repris le jeu en ligne le 20 mars. L'Overwatch League a annulé les événements liés aux foyers en Asie au début de la pandémie, puis a annulé tous les foyers jusqu'en avril après sa propagation en Amérique du Nord à la mi-mars. La ligue a prévu de passer au jeu en ligne et la compétition de la saison 2020 de reprendre le 21 mars. Le tournoi de mi-saison a également été retiré du calendrier et ses festivités all-star ont été déplacées vers la morte-saison car tous les joueurs ne l'ont pas fait. Ayant joué un nombre égal de matchs. En raison des ordres de séjour à domicile imposés par l'État de Californie (où se trouvent le siège social de Blizzard et plusieurs autres équipes), la reprise du jeu a été reportée (bien que des matchs d'exhibition pour prévisualiser le personnage nouvellement dévoilé du jeu, Echo, aient toujours eu lieu). Le jeu a repris le 28 mars, avec des équipes alignées en trois conférences régionales. En raison de divers facteurs, dont plusieurs équipes suspendant leurs opérations (y compris le New York Excelsior, conformément à une ordonnance de séjour à

domicile locale, et les London Spitfire et Vancouver Titans délocalisant leur personnel en Corée du Sud), six des 16 matchs programmés pour le week-end ont été retirés du calendrier.

La série en cours des Championnats du monde Pokémon 2020 a été annulée par The Pokémon Company, y compris ses événements nord-américains (prévus du 26 au 28 juin) et mondiaux (prévus du 14 au 16 août). Le championnat du monde de Rocket League en direct pour sa 9e saison, prévu le 24 avril 2020 à Dallas, a été indéfiniment reporté. La Coupe du monde Fortnite 2020 a été annulée. L'événement international pour 2020 pour Dota 2, prévu à Stockholm en août 2020 a été reporté indéfiniment. L'Evolution Championship Series (Evo 2020) qui devait se tenir à Las Vegas vers la fin du mois de juillet a été annulée, bien que des événements en ligne se produiront à sa place. En revanche, alors que de nombreux jeux, saisons et éliminatoires de sports physiques traditionnels ont été annulés en raison de la pandémie, les ligues organisatrices se sont tournées vers les équivalents de jeux vidéo comme divertissement alternatif, utilisant les athlètes professionnels de leurs ligues pendant les jeux. En voici quelques exemples: NASCAR a lancé sa série invitation eNASCAR iRacing Pro le 22 mars 2020, mettant en vedette des pilotes NASCAR en compétition avec le jeu iRacing. La série IndyCar a également lancé sa propre série IndyCar iRacing Challenge. La Major League Baseball s'est associée à Sony pour créer une ligue courte pour 30 joueurs professionnels utilisant le jeu MLB The Show. Les réseaux de télévision qui auraient normalement retransmis les événements sportifs annulés se sont tournés vers ces programmes sportifs de remplacement ainsi que vers d'autres tournois esport comme programmes de remplacement pendant la pandémie.

VENTES:

En général, les ventes de jeux vidéo ont augmenté en raison des ordonnances de séjour à domicile et de verrouillage de la pandémie, car les gens se tournent vers les jeux vidéo comme passe-temps. Le NPD Group a rapporté que les ventes de jeux vidéo en Amérique du Nord en mars 2020 étaient en hausse de 34% par rapport à mars 2019, le matériel de jeux vidéo en hausse de 63% - ce qui comprend plus du double du nombre d'unités de la console Nintendo Switch. Une telle augmentation à ce stade, près de la fin prévue de la huitième génération de consoles de jeux vidéo, est inhabituelle et attribuée aux actions de la pandémie. Voici quelques exemples spécifiques de ventes de logiciels et de matériel

LE JEU 2012 PLAGUE INC. de Ndemic Creations a vu une forte augmentation des ventes en raison du coronavirus.

Le jeu est devenu temporairement l'application la mieux payée sur plusieurs magasins d'applications régionaux, battant le best-seller éternel Minecraft. Certains analystes pensaient Que ceux qui s'inquiétaient du coronavirus utilisaient le jeu pour voir qu'il pouvait se propager comme un moyen d'apaiser leurs craintes. Alors que le jeu était basé sur des modèles scientifiques de propagation de maladies contagieuses, Ndemic a dû rappeler aux joueurs que le jeu n'était pas destiné à être considéré comme un modèle précis de transmission et de propagation et a référé les personnes intéressées aux Centers for Disease Control et autres sites Web d'organisations nationales et internationales de la santé. Plus tard, Ndemic a ajouté un nouveau mode de jeu à Plague Inc, dans le but d'essayer de stopper une pandémie en cours par le biais de diverses options possibles en utilisant le travail qu'il a développé en coordination avec l'OMS et le Global Outbreak Alert and Response Network. En outre, Ndemic a fait don de 250 000 $ US à la Coalition of Epidemic Preparedness Innovations et au Fonds de réponse solidaire de l'OMS COVID-19 pour aider à lutter contre la pandémie et a encouragé les joueurs du jeu à faire de même. L'adaptation numérique de Pandemic par Asmodee en 2018 a vu les ventes augmenter.

DOOM ETERNAL ET ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS, les principaux titres AAA sortis en mars 2020, ont surpassé les attentes de l'industrie, Animal Crossing ayant vendu plus au cours de sa semaine d'ouverture au Royaume-Uni que tous les lancements précédents de la franchise combinés pour la même région.

RING FIT ADVENTURE, qui implique une activité physique en utilisant des accessoires spéciaux, a vu la forte demande en Chine en raison de la mise en quarantaine, les résidents cherchant quelque chose pour l'activité physique, conduisant à des pénuries et à des hausses de prix en Asie de l'Est et dans les régions voisines. Des pénuries similaires pour le jeu se sont développées à mesure que les quarantaines et les commandes de séjour à domicile sont arrivées dans de nombreux endroits occidentaux au cours du mois de mars 2020. Couplé à une production matérielle réduite, le Nintendo Switch est également devenu un produit très vendu pendant la pandémie, car il offrait des options de divertissement à tous les âges, en particulier avec la sortie d'Animal Crossing: New Horizons. Nintendo a travaillé pour fournir autant d'unités que possible à l'échelle mondiale à la plupart des marchés, mais cela a conduit certains revendeurs à développer des moyens par le biais de bots pour identifier le moment où les unités Switch étaient de retour en stock dans diverses vitrines, achetant autant d'unités que possible au prix catalogue, puis les revendant. à un taux de majoration plus élevé.

SERVICES

Parce qu'une grande partie du monde a été invitée à rester à la maison pour aider à limiter la propagation du coronavirus, le jeu vidéo et d'autres utilisations d'Internet ont considérablement augmenté à partir de mars 2020.

Steam, la principale vitrine numérique des jeux vidéo sur ordinateur personnel a vu plus de 23 millions de joueurs simultanés pendant Mars 2020, dépassant tous les records précédents tandis que le service de streaming, Twitch a vu plus de 3 milliards d'heures de contenu regardé au cours du premier trimestre 2020, soit une augmentation de 20% par rapport à l'année précédente.

Microsoft a signalé une augmentation substantielle du nombre d'utilisateurs de son service Xbox Game Pass au cours des mois de mars et avril 2020, ce qui le porte à plus de 10 millions d'abonnés. La capacité de GeForce Now a été temporairement épuisée en Europe avant que la capacité supplémentaire du serveur ne soit ajoutée.

La bande passante supplémentaire des jeux vidéo et d'autres services Internet a fait craindre que la bande passante critique ne soit pas disponible pour les éléments médicaux et autres éléments d'infrastructure clés nécessaires pour atténuer le coronavirus. Pour aider à réduire la demande pendant les heures de pointe, le réseau de distribution de contenu Akamai pour de nombreux jeux vidéo et les principales vitrines numériques telles que Xbox Live, PlayStation Network et Steam ont limité les vitesses de téléchargement et encouragé les utilisateurs à télécharger aux heures creuses.

DÉTAILLANTS

La chaîne de jeux vidéo nord-américaine GameStop et sa filiale canadienne EB Games ont été critiquées pour sa réponse globale à la pandémie de coronavirus. Elle a notamment été largement critiquée lorsque, après que de nombreux États et provinces ont émis des ordonnances de «rester à la maison» ou de «refuge sur place» obligeant les entreprises non essentielles à fermer à partir de mars 2020, elle considérait ses magasins comme une activité essentielle, déclarant que ils ont fourni un «besoin important de solutions technologiques». La chaîne a par la suite révisé cette décision, fermant la plupart des emplacements et ne laissant ouverts que certains magasins pour fournir aux clients des commandes en ligne ou par téléphone.

CeX a fermé tous ses magasins corporatifs au Royaume-Uni le 23 mars et a demandé aux franchises de faire de même.

Nintendo of America a fait don de 9 500 masques faciaux N95 pour les premiers intervenants dans la région de l'État de Washington en mars après la fermeture de leur installation pendant le programme de séjour à domicile de Washington.

Twitch a organisé un flux caritatif de 12 heures le 28 mars 2020 pour collecter des fonds pour le Fonds de réponse solidaire COVID-19. Le flux présentait des jeux, de la musique et des célébrités sportives jouant à des jeux tels que Fortnite et Uno. Plusieurs éditeurs de jeux ont collaboré avec l'OMS pour soutenir sa campagne "#PlayApartTogether", encourageant les joueurs à poursuivre leur engagement social dans les jeux vidéo via des jeux en ligne plutôt que par des moyens physiques. Dix-huit entreprises ont initialement rejoint l'effort lors de l'annonce en mars 2020, et au moins quarante autres s'étaient jointes début avril.

Games Done Quick, un événement de course de vitesse organisé par des organisations caritatives, a dû déplacer son évènement prévu de juin 2020 en raison de la pandémie, mais a annoncé à la place qu'il organisera un événement "Corona Relief Done Quick" entièrement en ligne du 17 avril au 19 avril 2020 avec l'argent recueilli va à Direct Relief. L'événement a permis de recueillir plus de 400 000 $ US.

Humble Bundle a offert un "ensemble Conquer COVID-19" de jeux et de livres électroniques du 31 mars au 7 avril 2020, tous les bénéfices étant reversés à Direct Relief, International Rescue Committee, Médecins sans frontières et Partners in Health. Plus de 200 000 faisceaux ont été vendus, ce qui a rapporté plus de 6,5 millions de dollars aux organisations caritatives.

L'Association for UK Interactive Entertainment (UKIE), le groupe de commerce du jeu vidéo du Royaume-Uni, a travaillé avec le département britannique du numérique, de la culture, des médias et du sport pour intégrer la campagne gouvernementale "Stay Home, Save Lives" dans les jeux vidéo de leurs membres qui soutenaient messagerie dynamique comme dans les écrans de menu du jeu. Reggie Fils-Aimé et le journaliste de jeux vidéo Harold Goldberg animeront Talking Games avec Reggie et Harold, un podcast en sept parties, pour collecter des fonds de bienfaisance pour le New York Video Game Critics Circle afin d'aider à encadrer des étudiants à faible revenu et mal desservis à New York City affectée par le coronavirus. Certains développeurs et éditeurs de jeux se sont engagés à reverser les revenus générés par les achats aux efforts de secours de COVID-19: Rockstar Games fera don de cinq pour cent des revenus générés par les achats dans le jeu dans Grand Theft Auto Online et Red Dead Online en avril et mai 2020. iNK Stories fera don de 25% des revenus des ventes de la version Steam de Fire Escape.

MORTS NOTABLES

John Horton Conway, mathématicien et créateur du jeu de la vie de Conway.

Rick May, comédien de doublage; y compris Peppy dans Star Fox 64, le soldat dans Team Fortress 2 et le Dr M dans Sly 3: L'honneur parmi les voleurs.

REPOSEZ EN PAIX.

YARA VOYAGE

Agence de voyage et de tourisme

OMRA

a partir de 118000 DZD

- Voyage organisé
- Billeterie
- Réservation d'hotel
- Visa et Evisa

UV 5 NOUVELLE VILLE ALI MENJLI, CONSTANTINE, ALGÉRIE

YARAVOYAGE@GMAIL.COM

031 74 64 99 /91 /77

05 61 77 55 07

05 61 66 97 75

YARATourisme

WWW.YARAVOYAGE.COM

05 61 66 68 50

05 60 01 52 00

DOSSIER

ASSASSIN'S CREED VALHALLA CE QUE VOUS DEVEZ VRAIMENT SAVOIR !

Alors qu'Ubisoft n'a pas encore fait d'annonce officielle sur la question, les nouveaux détails du produit Assassin's Creed Valhalla révèlent que le prochain RPG d'action en monde ouvert « tirera parti » du service de livraison intelligente de Xbox. En d'autres termes, vous n'avez besoin d'acheter AC Valhalla qu'une seule fois sur Xbox One pour obtenir la version Xbox Series X, et le livestream Inside Xbox nous donnera un premier aperçu de son gameplay. La Smart Delivery permettra aux utilisateurs de Xbox One, s'ils passent à la Xbox Series X lors de la fermeture de ce jour férié, de transférer leurs jeux vers la console de nouvelle génération. Il y a cependant un hic: la fonctionnalité doit être activée par le studio de développement. Selon Microsoft, la société a l'intention d'utiliser Smart Delivery pour tous ses jeux propriétaires, notamment Halo Infinite, Senua's Saga: Hellblade II, et plus encore. Les jeux propriétaires et tiers actuellement disponibles – tels que Gears 5 et Rainbow Six Siege – et les titres à venir – comme Cyberpunk 2077 et Watch Dogs: Legion – utilisent également le service Smart Delivery de Xbox. Assassin's Creed Valhalla est la dernière entrée de la longue franchise Assassin's Creed, après Assassin's Creed Odyssey en 2018. Le jeu se déroule à l'époque des Vikings et propose le choix entre un protagoniste masculin et féminin. Une bande-annonce cinématographique pour Assassin's Creed Valhalla a fait ses débuts après la révélation de son art et de son titre récents, mais nous n'avons pas vu le jeu en action.

Cela arrivera la semaine prochaine, avec des images diffusées dans le cadre d'un événement Microsoft, a annoncé Ubisoft. Microsoft a tease une présentation Inside Xbox qui aura lieu le jeudi 7 mai ET, qui est centrée sur les débuts de gameplay sur la prochaine Xbox Series X. Le compte officiel Ubisoft Nordic n'a pas tardé à la retweet avec une note qu'il fera partie de l'événement avec la première bande-annonce de gameplay pour Valhalla. Alors que dans un tout nouveau cadre comme la plupart des jeux Assassin's Creed, Valhalla continuera le cliffhanger se terminant par le DLC Fate of Atlantis d'Odyssey. Cela a mis le protagoniste moderne Layla dans une position précaire, donc résoudre cette histoire peut être la raison pour laquelle Ubisoft dit que ce sera un « bon bouchonneur » pour la franchise. Comme Odyssey, vous pourrez choisir entre un protagoniste masculin et féminin, mais dans ce jeu, il semblerait que vous incarnez différentes versions du même personnage principal, un raider viking nommé Eivor. Dans Odyssey, vous pouviez choisir entre Alexios et Kassandra, mais c'étaient des personnages frères et sœurs distincts et celui que vous avez choisi a eu un impact sur l'histoire. Assassin's Creed Valhalla a été officiellement révélé et, comme les rumeurs l'ont indiqué, l'ère Viking joue un grand rôle. Alors que la fiction viking est courante dans les jeux vidéo, en particulier récemment avec d'excellents jeux tels que God of War et Hellblade, le développeur Ubisoft Montréal prend un tact différent. La mythologie nordique est un territoire très usé, donc Ubisoft raconte une histoire plus ancrée.

Bien sûr, il présentera sans aucun doute des éléments de la mythologie nordique, mais à la base, Valhalla sur la lutte d'un peuple essayant de trouver un nouveau foyer. Eivor, un guerrier élevé sur des histoires de bataille, doit diriger cet effort qui doit se tailler une nouvelle place pour appartenir à un clan de Vikings chassé de leur maison ravagée par la bataille. Pour en savoir plus sur Assassin's Creed Valhalla, nous avons parlé à Darby McDevitt, directeur narratif du jeu. Au cours de la discussion, nous discutons de ce que c'est que de créer un tout nouveau héros pour la série et de la place de ce héros dans le plus grand mythe d'Assassin's Creed. En plus de cela, nous apprenons les ambitions d'Ubisoft pour le jeu, ce qui le distingue des autres jeux disponibles maintenant, ainsi que les entrées précédentes de la franchise. Darby McDevitt: Assassin's Creed Valhalla est un jeu qui se déroule au 9ème siècle, à l'apogée de l'âge viking. Le joueur est invité à participer en tant que raider viking et également chef d'un clan norvégien. Le plan général de l'histoire est qu'à l'époque où nous commençons, les années 870 après JC, c'est une période de conflits en Norvège. Donc, après un court laps de temps en Norvège, ce clan, dirigé par Eivor, et d'autres personnages que j'introduirai plus tard, sont finalement chassés de Norvège pour chercher la vie ailleurs pour des raisons politiques, de survie et pour des raisons narratives.Ensuite, la majeure partie du jeu vous transporte en Angleterre, alors que dans la période historique – si vous êtes familier – est le temps de la Grande Armée païenne qui sévit.Le joueur va s'insérer dans ce chaos et se tailler une place pour eux-mêmes en construisant une colonie, en effectuant des raids, en engageant de grandes batailles, en rencontrant de nombreux personnages historiques et fictifs incroyables et en essayant de se faire une nouvelle maison en Angleterre.

COMPTE TENU DE VOTRE HISTOIRE AVEC LA FRANCHISE, À QUOI CELA RESSEMBLAIT-IL D'AVOIR UN TOUT NOUVEAU PERSONNAGE AVEC LEQUEL TRAVAILLER?

McDevitt: Cela ne change pas grand-chose – Edward Kenway était assez nouveau dans la mesure où il était une préquelle de Connor Kenway. J'ai dû l'écrire à partir de zéro. Je ne pense pas que j'approche Eivor d'une manière différente de celle que j'ai approchée d'Edward. Vous avez toujours besoin d'un personnage avec une motivation claire, un ensemble clair de relations, un ensemble clair de désirs et de besoins, de désirs bafoués et d'ambitions. Je fais toujours une tonne de recherches pour m'assurer que les problèmes qui les submergent sont profondément enracinés dans l'histoire et la vie réelle. C'est important pour moi et Ash Ashraf Ismail, tout comme c'était le cas pour Black Flag – j'ai également travaillé sur Origins au début, mettant en place des choses en tant que consultant narratif. Nous essayons toujours d'enraciner les problèmes du personnage dans quelque chose qui est ancré dans l'histoire plutôt que profondément dérivé de la tradition d'Assassin's Creed, qui peut souvent devenir écrasante. Nous voulons donc commencer par un problème humain et c'est ce que nous avons fait ici.

EST-CE À DIRE QUE LA PLACE D'EIVOR DANS LA PLUS GRANDE BATAILLE S'APPARENTE À CELLE D'EDWARD?

Parce qu'Edward était quelqu'un qui a trébuché dans le conflit entre la Confrérie des Assassins et l'Ordre des Templiers, plutôt que d'y naître comme la plupart des autres protagonistes. McDevitt: Au plus haut niveau, on pourrait dire que c'est un rôle très similaire.

Au début, c'est un étranger qui regarde et Eivor est présenté au conflit et aux personnages qui font partie de ce conflit, et ils sont attirés d'une certaine manière parce que leurs objectifs sont alignés fréquemment. Mais aller plus loin gâcherait l'histoire. Au moins en surface, les deux histoires sont radicalement différentes, mais l'idée d'un tiers étranger à la recherche en fait définitivement partie, mais Edward, bien sûr, son concept immédiat était de profiter de ce conflit pour devenir riche alors qu'Eivor est très différent. Mais au moins à partir d'un point de départ, oui, dans ce jeu, nous partons de cette troisième perspective pour examiner ces deux groupes. Et je dirais même qu'en termes de grand schéma, ce qu'est un jeu Assassin's Creed pour de nombreuses personnes varie en fonction de votre niveau d'amour pour la série. Certaines personnes, pour eux, Assassin's Creed sont la tradition et la philosophie et le conflit historique. Si c'est votre idée d'un jeu Assassin's Creed, alors Valhalla est vraiment votre jeu Assassin's Creed. Je sais que d'autres personnes s'y tournent pour demander: Y a-t-il de la furtivité? Y a-t-il des assassinats? Ils sont plus dans le gameplay, l'aspect ludo narrative de celui-ci. C'est aussi un jeu Assassin's Creed dans ce sens. Et la différence est que la perspective d'Edward sur tout cela était qu'il était un pirate au début, de la même manière, dans ce jeu, vous commencez en tant que Viking. Il semble presque que deux époques d'Assassin's Creed – l'une, la première ère, se construit vers ce rythme narratif majeur. Et maintenant, nous avons des histoires plus individuelles et autonomes.

EST-CE QUE VALHALLA TOMBE DANS CE DERNIER CAMP OU COMMENCE-T-IL À CONSTRUIRE VERS UNE CHOSE FUTURE?

McDevitt: En ce qui concerne l'histoire de Valhalla, nous continuons l'histoire qui a commencé dans Origins et s'est poursuivie dans Odyssey. Nous prenons cela et nous en tirons parti de façon considérable. Nous avons également beaucoup réfléchi à la façon de connecter tous les jeux, du moins à la tradition de tous les jeux, pour donner l'impression que tout ce que nous avons fait au cours des douze derniers jeux a peu de sensations et de points d'entrée dans ce jeu. Même si vous êtes un fan hardcore de la série et que vous commencez à creuser sous la surface, cela pourrait prendre un an pour vraiment obtenir tous les petits détails que nous avons apportés à la vie. Nous essayons vraiment de le faire, donc ce n'est pas bon marché, ce n'est pas un œuf de Pâques ou une petite note dans le coin de la carte qui dit, « Edward sera bientôt là. » Nous avons essayé de concevoir le monde et le récit pour que tout se connecte. Les gens qui traversent Valhalla, ils ont 100% de ce jeu, ils devront prendre quelques semaines pour s'imprégner de la quantité de détails que nous avons mis dans celui-ci. Donc, ce n'est pas seulement la continuation de l'histoire d'Odyssey, c'est un très bon capsule pour ce qui est arrivé jusqu'ici. Je ne veux pas donner l'impression que c'est le dernier match.C'est quelque chose que je veux éviter, mais c'est un bon résumé.

À QUOI CELA RESSEMBLAIT-IL DE REVENIR À ASSASSIN'S CREED,

Etant donné que la série a évolué de manière considérable depuis Black Flag – même si vous avez un peu travaillé sur Origins – en particulier en mettant davantage l'accent sur la narration basée sur le choix avec des options de dialogue et personnalisation des personnages? Comment réagissez-vous à l'évolution des attentes des joueurs? McDevitt: La première chose que vous faites est de vous imprégner au cours des deux dernières années de ce que les fans ont dit – fans occasionnels et fans hardcore, nouveaux fans et anciens fans. Vous vous imprégnez de tout cela et vous essayez de voir quelles sont les conversations. Bien sûr, Ash et moi – je travaille sur cette marque depuis 12 ans maintenant, Ash depuis longtemps – nous avons nos propres choses que nous aimons à propos de la marque, des choses que nous aimerions faire avec. Nous prenons tout cela ensemble et nous essayons de dire: « Voici les nouvelles fonctionnalités avec lesquelles nous devons jouer – nous voulons vraiment jouer avec plusieurs options de dialogue, nous voulons jouer avec des chemins de branchement. Mais comment faire cela dans une manière qui respecte ce qui a précédé? « Le directeur créatif Ashraf Ismail et moi, sur ce seul sujet, avons beaucoup réfléchi à la façon dont nous pouvons tirer parti de toute cette tradition d'Assassin's Creed pour vraiment faire des choses qui gardent les jeux à jour et les maintiennent dans ce nouveau genre – Origins est comme un un nouveau sentiment pour Assassin's Creed – mais comment pouvons-nous prendre toutes ces décisions s'inscrivent réellement dans la tradition qui a été établie afin que les fans d'autrefois ne soient pas seulement satisfaits, mais impressionnés par les choses que nous avons faites? Je pense que nous avons assez bien réussi.

COMMENT ABORDEZ-VOUS EIVOR EN TANT QUE PERSONNAGE?

Je ne veux pas généraliser les protagonistes d'Assassin's Creed, mais généralement, ils ont ce charme espiègle et ils ont un esprit rapide et ils sont tranchants – ce qui correspond à la plupart des paramètres précédents.Mais avoir un charmant chef viking se promenant en train de raconter des blagues et de faire des armes à feu ne semble pas logique.

COMMENT ENVISAGEZ-VOUS LA CRÉATION D'UN NOUVEAU PERSONNAGE POUR S'INTÉGRER DANS UN TYPE DE CONFIGURATION RELATIVEMENT DIFFÉRENT POUR ASSASSIN'S CREED TOUT EN LES RENDANT SYMPATHIQUES?

McDevitt: Eh bien, tout d'abord, Eivor est un personnage très unique. Je suis fier de la façon dont nous avons abordé celui-ci. Je n'entrerai pas dans trop de détails, mais ils sont définitivement un leader. Ils ont le sens de l'humour, je ne les qualifierais pas de sournois, mais ils

ne sont pas en pierre. L'une des choses qui est certainement un défi intéressant est: comment faire un leader? Dans de nombreux jeux Assassin's Creed plus anciens, vous commencez en tant que néophyte et vous progressez dans les rangs et vous êtes initié à ce monde. Nous pensions qu'il serait beaucoup plus intéressant de commencer, car quelqu'un qui avait une réputation, était déjà respecté, avait des années d'expérience en tant que raider viking, probablement un peu plus âgé que les autres personnages au début de leurs histoires ... ils ont toujours 19 ans. En ce sens, Eivor est très unique et différent. Il était également très important pour nous de créer une personnalité cohérente. Je trouve toujours qu'il y a deux façons d'aller avec un jeu de rôle où vous pouvez avoir des choix de dialogue. Soit vous devenez une ardoise vierge et vous créez votre personnage – ce qui est une façon de le faire – vos choix décident si vous êtes un personnage wisecracking ou un stoïcien, ou vous avez une personnalité distincte et vos choix orbitent dans le spectre de réponses possibles – ils prennent le drame dans des directions différentes mais le personnage reste cohérent.Nous avons opté pour ce dernier, nous voulions vraiment une personnalité cohérente que les gens puissent dire, « C'est définitivement Eivor. C'est quelque chose qu'Eivor dirait. » Nous ne voulons pas que les joueurs aient plusieurs types d'Eivor différents. C'était une décision créative que nous avons prise et cela a très bien fonctionné.

Y A-T-IL QUELQUE CHOSE QUE VOUS PUISSIEZ DIRE SUR LES ANTAGONISTES?

Y a-t-il un antagoniste central – une figure de la vie du pape, par exemple – ou s'agit-il plutôt d'une menace de groupe? McDevitt: Il serait impossible d'entrer dans le détail sans gâcher certaines choses. Le personnage que vous voyez dans la bande-annonce est le roi Alfred de Wessex, qui était définitivement le principal antagoniste historique des Vikings à l'époque. Le roi Alfred est le seul à avoir résisté à leurs agressions et à ressortir en respirant de l'autre côté. Tout le monde est tombé dans la Grande Armée païenne. Donc, dans ce sens, le roi Alfred est un antagoniste, mais il serait faux de dire qu'il est l'antagoniste central du jeu. Cette identité, je veux la laisser pour plus tard – je veux que les gens la découvrent. C'est un jeu vaste et tentaculaire avec beaucoup de couches différentes et chacune de ces couches aura un conflit différent. Origins et Odyssey avaient cet élément mythique, presque magique, et dans la bande-annonce de Valhalla, il y a un arbre et une sorte de figure de la vie pectrale qui dit: « Odin est avec nous. »

QUELLE PART DE LA MYTHOLOGIE NORDIQUE EST INTÉGRÉE DANS CE NOUVEL ASSASSIN'S CREED ET COMBIEN REPRÉSENTE-T-ELLE UN VOYAGE FONDÉ POUR CES GUERRIERS VIKINGS ESSAYANT DE TROUVER LEUR PLACE DANS LE MONDE?

McDevitt: La façon dont nous abordons la mythologie nordique à Valhalla – nous voulions adopter une approche fondée, mais nous voulions présenter cette culture comme des gens qui croyaient légitimement en ces choses. Cette mythologie, cette religion – elle est imprégnée dans tous les aspects de leur vie. Ils négocient et échangeaient avec les dieux avant les raids, avant les fêtes, avant les récoltes. Nous voulions décrire cela de la manière la plus terre à terre possible. Pour quelqu'un comme Eivor – qui au milieu de la bataille croirait ces choses au sujet de ces dieux – nous pensions qu'ils croiraient voir Odin. Nous voulions partir de là, garder le joueur nageant dans ce sentiment. Je ne vais pas aller plus loin que ça, mais c'est la même équipe qui a fait Origins et notre sentiment sur la façon d'intégrer la mythologie est similaire. Nous voulons créer un sentiment similaire d'être imprégné de la mythologie, mais aussi de la pratique quotidienne de cette religion. D'autant plus que vous allez être en Angleterre, qui est une nation chrétienne. Il y a eu beaucoup de frictions intéressantes, mais aussi quelques tentatives pour se comprendre. Nous voulions adopter une approche fondée, mais nous voulions dépeindre cette culture comme des gens qui croyaient légitimement en ces choses L'une des parties les plus fraîches de Black Flag était son exploration de la philosophie des Assassins – l'échec de Nassau et la chute de l'âge d'or de la piraterie creusant des trous dans l'idée d'une nation fondée sur les libertés personnelles.

COMBIEN L'AGE DES VIKINGS, EN TANT QUE DÉCOR, EST-IL UTILISÉ POUR EXPLORER LA PHILOSOPHIE DES ASSASSINS ET LEUR PLACE DANS LA SOCIÉTÉ?

McDevitt: Cela aussi touche au territoire des spoilers. Mais je dirai que nous voulions raconter une histoire dans laquelle ce Viking a joué un rôle central dans l'évolution de ces deux groupes dans cette guerre millénaire, malgré les noms qu'ils ont eu. Nous voulions qu'Eivor ait un certain effet sur ces groupes. Nous ne voulons pas qu'Eivor soit nonchalamment un spectateur pendant que cette chose se passe. Chaque jeu Assassin's Creed devrait concerner une sorte de moment où vous êtes censé être ici, il est important d'être ici et d'être témoin de ce mouvement. Nous avons pris cela comme notre objectif principal en ce qui concerne les Assassins contre les Templiers. Le DLC The Fate of Atlantis d'Odyssey a commencé à ramener l'histoire des temps modernes.

EST-CE QUELQUE CHOSE QUE VALHALLA EXPLORERA DAVANTAGE OU CETTE HISTOIRE SERA-T-ELLE LAISSÉE POUR LE MOMENT?

McDevitt: Nous continuons l'histoire de Layla. Nous avons beaucoup de nouvelles approches intéressantes pour l'histoire d'aujourd'hui que nous sommes ravis de voir. C'est quelque chose que je voulais voir depuis de nombreuses années et nous avons finalement eu l'idée de pouvoir le réaliser, ce que je n'entrerai pas dans les détails. Mais nous continuons définitivement l'histoire de Layla. Cela n'a pas changé. Il s'agit du premier Assassin's Creed pour une nouvelle génération de consoles.

COMMENT ABORDEZ-VOUS CETTE GÉNÉRATION DE MATÉRIEL ET LE POTENTIEL QU'IL RECÈLE POUR VOUS?

McDevitt: En fait, je vais m'éloigner de cette question parce que nous abordons le récit dans ce jeu d'une manière très unique et je pense que ce sera l'un des aspects les plus marquants du jeu – la structure du récit. Parce que la structure de la narration est différente – en fait, elle ne reposait pas du tout sur la technologie de nouvelle génération, elle reposait sur des expériences narratives structurantes d'une manière que je n'ai jamais vue dans aucun jeu pour autant que je puisse penser ... ce sera certainement une structure d'histoire unique pour les fans d'Assassin's Creed. Mais j'oserais même dire que c'est assez unique pour n'importe quel jeu. Je ne pense pas que les gens aient vécu une histoire de cette façon – comment nous vous la présentons, comment vous la consommez – c'est très unique. Et encore une fois, il ne dépend pas du tout de la prochaine génération. Cela reposait sur la volonté d'expérimenter une manière différente de présenter des informations aux joueurs et de vous guider à travers le monde. Je suis quand même une mauvaise personne à poser des questions sur la prochaine génération. Tout ce que je sais, c'est que nous sortons sur PS5 et Xbox Series X et c'est tout ce que je sais. Mais encore une fois, je pense qu'une bonne narration repose simplement sur un très bon mariage de forme et de contenu – la technologie est en fait le moins dont vous devez vous soucier. Nous disons toujours que South Park raconte des histoires fantastiques et que ce ne sont que des morceaux de papier de construction découpés et animés à 12 images par seconde et c'est fantastique parce que l'écriture est fantastique et le format est si bon. Si vous êtes trop investi dans la technologie, il y a certainement des exceptions, mais vous pouvez vous rattraper sur cette question et cela peut vous conduire sur de mauvaises voies. Mais je pense que nous l'avons fait correctement et je suis ravi que les gens mettent la main dessus.

L'UN DES GRANDS ASPECTS DES PRÉCÉDENTS JEUX ASSASSIN'S CREED A ÉTÉ CE SYSTÈME DE STYLE NEMESIS – EST-CE QUELQUE CHOSE QUE VOUS AVEZ ENVISAGÉ D'AJOUTER PLUS D'HISTOIRE?

McDevitt: Nous nous appuyons sur beaucoup de choses qu'Odyssey a faites, mais je ne vais pas entrer dans trop de détails sur ce que c'est. Sans doute l'une des caractéristiques les plus remarquables de Black Flag est ses chants.

AURONS-NOUS LA MYTHOLOGIE NORDIQUE, L'ÉQUIVALENT VIKING À VALHALLA?

McDevitt: Je ne vais pas vous en dire trop. Je dirai que le drakkar Viking joue un grand rôle dans le jeu. Nous avons essayé de rendre la navigation aussi intéressante et amusante que possible.

COMBIEN – SANS LE GÂCHER, ÉVIDEMMENT – LE RÔLE D'EIVOR EN TANT QUE LEADER EST-IL ANCRÉ DANS LE GAMEPLAY ET L'HISTOIRE DE VALHALLA? Y A-T-IL DES OPPORTUNITÉS DE LUTTES INTESTINES QUE VOUS DEVEZ MAÎTRISER, PAR EXEMPLE, OU Y A-T-IL DES MOMENTS DANS L'HISTOIRE OÙ EIVOR DOIT RENDRE COMPTE DE SES DÉCISIONS DE LEADERSHIP? COMMENT CE JEU ABORDE-T-IL LES MOMENTS DE GRIS EN DEHORS DES CONFLITS EN NOIR ET BLANC?

McDevitt: Eh bien, vous feriez un beau concepteur de récits. Décidément, l'histoire va devoir aborder des sujets comme les difficultés de leadership. Je ne vais pas entrer trop dans les détails, mais nous ne laisserions pas cette pierre narrative sans retour. Surtout que les jeux Assassin's Creed ont une histoire s'étalant sur plusieurs années, nous voulons donc que vous vous sentiez comme si votre temps en Angleterre prenait de très nombreuses années. Vous vous installez, vous construisez une colonie et vous la regardez grandir avec toutes les douleurs et les célébrations qui vont avec. Pendant que vous avez créé Assassin's Creed: Valhalla, God of War est apparu et c'est une grande entrée de la mythologie nordique dans le jeu.

L'AVEZ-VOUS JOUÉ? QU'EN AVEZ-VOUS PENSÉ? ÊTES-VOUS PRÊT POUR LES COMPARAISONS ENTRE GOD OF WAR ET VOTRE JEU ET Y A-T-IL UNE PARTIE DE GOD OF WAR QUE VOUS AVEZ VUE ET PENSÉ: « OH, C'EST COOL » OU « OH, NOUS FAISONS AUSSI ÇA », OU, « OH, JE SOUHAITE QUE NOUS FASSIONS ÇA »?

McDevitt: God of War est génial – oui, je l'ai joué. C'est fantastique. Je ne dirais pas que nous sommes trop inquiets parce que la plupart des jeux, lorsqu'ils touchent à ce sujet, ils baissent en fait très fortement vers la mythologie. C'est donc la fonction face à face – vous jouez à God of War pour pouvoir frapper Baldur au visage, rencontrer tous ces personnages et voyager dans des environnements fantastiques. Très peu de jeux traitent réellement l'expérience des Vikings nordiques comme historiquement ancrée. Je pense que l'envie est de toujours diriger immédiatement avec les trucs de la mythologie, mais nous voulons vraiment que vous vous sentiez comme si vous viviez au Moyen ge de l'Angleterre, que vous explorez les ruines romaines laissées 400 à 500 ans plus tôt par le Les Romains et les restes des tribus britanniques avant cela et même les païens saxons avant qu'ils ne se convertissent tous au christianisme. Toutes ces couches n'ont pas été faites auparavant dans un jeu et je ne pense pas qu'il y ait jamais eu de jeu Viking qui ait essayé d'être l'ultime fantasme Viking fondé. C'est là que nous avons trouvé notre place pour briller – et je pense que nous l'avons fait. Nous avons créé ce monde gigantesque pour explorer, attaquer, rencontrer des gens intéressants, mais vous allez le faire en tant qu'humain, en tant que personne qui doit monter à cheval pour parcourir de longues distances et arriver où ils veulent aller plutôt que voler ou quelque chose.

QU'ESPÉREZ-VOUS QUE L'IMPACT DE VOTRE HISTOIRE SERA? QU'ESPÉREZ-VOUS QUE L'HÉRITAGE DE CE JEU SERA? LORSQUE VOUS REGARDEZ EN ARRIÈRE SUR VALHALLA, UNE FOIS QUE TOUT L'ARC EST TERMINÉ, QU'ESPÉREZ-VOUS QUE LES FANS EN RETIRERONT?

McDevitt: Il y a probablement plusieurs choses. Premièrement, nous avons mis tellement de soin dans la conception du monde et le récit est tellement imprégné dans ce monde que je veux vraiment créer un espace qui a juste le bon équilibre entre satisfaire la curiosité des joueurs et se perdre dans un monde. se perdre dans l'exploration et la découverte de ce monde. À l'autre bout du spectre, raconter une véritable histoire humaine sur une culture réelle qui a existé et s'est épanouie et a prospéré et a finalement disparu – la fin de l'ère Viking n'est que quelques centaines d'années après cela. C'est donc un petit flash dans la casserole pour cette culture que la plupart des gens associent à beaucoup de mythologie. Je suis vraiment ravi que les gens comprennent vraiment ce que fut l'âge des ténèbres de l'Angleterre, quel était l'âge des Vikings, quel genre de problèmes et de conflits quotidiens ont-ils subis et traversés. Ces deux choses. Les jeux vidéo sont un support très spécial où, dans les meilleurs moments, je passe parfois par ce jeu et c'est une histoire narrative qui ressemble à une histoire traditionnelle – elle a un début, un milieu et une fin. Mais il y a des moments où cela ressemble presque à un album de Brian Eno où c'est juste une ambiance dans laquelle vous vous imprégnez et que vous l'aimez et à chaque coin de rue est une nouvelle découverte. Et je veux que mon jeu soit à moitié-moitié – un disque de Brian Eno plus un disque de Roxy Music. C'est finalement ce que je veux de ce jeu: que c'est un endroit incroyable et qu'il n'y a pas un seul moment qui vous fait perdre votre temps, que chaque instant – à la fois les moments calmes et les moments forts – en vaille la peine. Et, en quelque sorte spirituellement, disons, enrichissant – cela pourrait être un peu trop élevé. Enrichissement artistique, disons.

ASSASSIN'S CREED VALHALAEN BREF

Le nouveau jeu Assassin's Creed de 2020 s'appelle Valhalla et il vous transporte à l'âge des Vikings pour incarner Eivor, le chef d'un groupe de pillards vikings, qui tombe dans le conflit en évolution entre les deux groupes qui deviendront un jour Assassin Brotherhood et Templar. Ordre. En tant que RPG d'action qui vous permet de contrôler quelqu'un qui croit aux dieux nordiques, il semble y avoir des parallèles entre Assassin's Creed Valhalla et God of War en 2018. Cependant, Ubisoft n'est pas inquiet de rechaper le même terrain que le jeu de SIE Santa Monica Studio. « God of War est génial – oui, je l'ai joué », a déclaré Darby McDevitt, directeur créatif d'Assassin's Creed Valhalla.« C'est fantastique. Je ne dirais pas que nous sommes trop inquiets parce que la plupart des jeux, quand ils touchent à ce sujet, ils sont en fait très fortement orientés vers la mythologie. C'est donc la fonction frontale – vous jouez God of War pour allez frapper Baldur au visage, rencontrez tous ces personnages et voyagez dans des environnements fantastiques. « Il a poursuivi: « Très peu de jeux traitent réellement l'expérience des Vikings nordiques comme ancrée dans l'histoire. Je pense que l'envie est de toujours diriger immédiatement avec les trucs de la mythologie, mais nous voulons vraiment que vous vous sentiez comme si vous viviez au Moyen- ge de l'Angleterre, que vous explorez les ruines romaines laissées 400 à 500 ans plus tôt par les Romains et les vestiges des tribus britanniques avant cela et même les païens saxons avant qu'ils ne se convertissent tous au christianisme. « Ubisoft conçoit Valhalla pour être une expérience plus fondée où l'existence des dieux dépend de l'interprétation personnelle – réfléchissez davantage à la façon dont Assassin's Creed Origins a géré les dieux égyptiens par opposition à Odyssey et au panthéon grec.

Assassin's Creed Valhalla devrait sortir en vacances 2020 pour Xbox Series X, PS5, Xbox One, PS4, Stadia et sur PC. Il sera également disponible dans le cadre du service d'abonnement UPlay +. Plusieurs versions du jeu seront disponibles à l'achat. De plus, les éditions Gold, Ultimate et Collector's d'Assassin's Creed Valhalla ont été annoncées avec les produits Ubicollectibles:

Édition Gold: l'édition Gold comprendra le jeu de base et le Season Pass. **Édition ultime:** l'édition ultime comprendra le jeu de base, le Season Pass et le pack ultime, donnant aux joueurs un accès à un contenu de personnalisation exclusif: le pack d'équipement Berserker, le pack de règlement Berserker et le pack Berserker Longship, ainsi qu'un ensemble de runes pour améliorer les armes ou l'équipement. **Édition Collector:** L'édition Collector comprendra le jeu de base, le Season Pass, le Ultimate Pack, une réplique haut de gamme Ubicollectibles d'Eivor et de son drakkar « 30 cm de haut », un étui Collector, un SteelBook avec des illustrations uniques, un certificat numéroté d'authenticité, une Statuette Viking d'Eivor avec son corbeau et sa hache de Danois « 5 cm de haut », des lithographies exclusives ainsi qu'une bande son sélectionnée du jeu. L'édition collector est disponible exclusivement sur la boutique Ubisoft.

Les produits Ubicollectibles autonomes comprendront la figurine Eivor Wolf-Kissed et sa réplique de lame cachée. Assassin's Creed Valhalla, la prochaine entrée de la longue série Assassin's Creed, emmènera les joueurs à l'ère Viking. Les dernières entrées principales de la franchise sont disponibles sur PS4, Xbox One et PC, mais avec la PS5 et la Xbox Series X rejoignant la mêlée ce jour férié, Assassin's Creed Valhalla sera jouable sur six plateformes énormes y compris Stadia. Assassin's Creed Valhalla se déroule au IXe siècle dans une période de troubles pour les Vikings. Vous incarnez Eivor, un raider viking qui mène son clan loin de la patrie déchirée par la guerre de la Norvège dans une aventure en Angleterre. Eivor peut être joué en tant qu'homme ou femme, et Ubisoft promet que le combat s'inspirera des styles de combat Viking, avec un système de combat retravaillé qui comprend une double maniabilité et une plus grande variété d'ennemis. Comme les récentes itérations de la franchise, Valhalla aura un pass de saison qui donne accès au DLC post-lancement. Les prix et les listes de précommande se répandent progressivement pour les quatre éditions. Valhalla sortira ce jour férié sur PS5, Xbox Series X, PS4, Xbox One, PC exclusivité Epic Games Store, Uplay + et Stadia. Jusqu'à présent, nous n'avons vu que des listes de précommandes pour les versions Xbox One, PS4 et PC du jeu. Il semble probable que ceux qui cherchent à pré-commander sur Xbox Series X ou PS5 devront attendre plus longtemps pour verrouiller leur précommande. Les utilisateurs de Xbox, cependant, pourront acheter une copie de Valhalla pour jouer sur Xbox One et Xbox Series X. Pour en savoir plus sur la prochaine entrée dans la franchise Ubisoft, consultez notre résumé de tout ce que nous savons sur Assassin's Creed Valhalla jusqu'à présent. Nous avons appris que Valhalla se connectera à la fois à Origins et à Odyssey, et la narration s'appuiera sur une structure différente de celle à laquelle les fans sont habitués. Si vous obtenez des vibrations God of War de Valhalla grâce aux dieux nordiques, McDevitt a déclaré que la vision d'Ubisoft sur la mythologie nordique serait plus fondée.

	Amazon	Walmart	Best Buy	GameStop	Ubisoft Store	Epic Games Store	
Standard/Gold/Ultimate	60$ / 110$ / -	60$ / 110$ / -	60$ / 110$ / -	60$ / 110$ / 130$	-	-	PS4
Standard/Gold/Ultimate	60$ / 110$ /	60$ / 110$ /	60$ / 110$ / 120$	60$ / 110$ / 120$	-	-	XBOX ONE
Standard/Gold/Ultimate	-	-	-	-	60$ / 100$/ 120$	60$ / 100$ / 120$	PC
Collector.	-	-	-	-	200$	-	

L'édition standard est livrée avec la mission The Way of the Berserker et est disponible en pré-commande maintenant sur PS4, Xbox One et PC - L'édition Gold Steelbook est livrée avec le jeu, tous les bonus de précommande, le pass de saison et un Steelbook d'or - L'édition Ultimate disponible dans les formats physique et numérique – comprend le jeu de base, les bonus de précommande, l'abonnement de saison et le pack Ultimate.

UNITECH store

A PRO FOR THE PROS

Vous souhaitez ne plus vous préoccuper de la maintenance de votre système d'information ? En faisant confiance à un prestataire informatique de proximité, vous vous recentrez sur des missions à plus forte valeur ajoutée et vous vous consacrez au développement de votre activité ou bien de tout simplement rester alaise sans pression chez vous.

Chez UNITECH, nos offres ont été conçues pour vous faciliter la vie au quotidien. Notre large gamme de prestations couvre tous vos besoins en informatique et Gaming. Nous vous proposons en effet des offres en maintenance informatique, achat de matériels informatiques, solutions logiciels, de provision Gaming, Laptop Gaming, Carte graphique, Carte réseau, CPU, RAM, PC sur commande, commande par pièce ou bien même assemblage d'un PC selon votre budget et besoin de A-Z. Nous sommes disponible au niveau de notre NOUVEAU magasin situé à Ali Mendjeli, Constantine ou bien sur tous nos réseaux sociaux.

/UNITECH

0553732327

SÉRIE

LA CASA DE PAPEL SAISON 4 REVUE

Avant de plonger dans la revue, voici quelques avertissements! Il y a des spoilers. Chaque fois que vous allez à une fête, il y a toujours cette seule personne qui anime la fête mais qui finalement finit par leur souhaiter la bienvenue. Bien sûr, ils encouragent tout le monde à s'impliquer dans les jeux d'alcool et à faire danser les gens jusqu'à EDM jusqu'aux petites heures du matin, mais finalement vous en avez assez et vous voulez juste vous détendre un peu. Vos jambes ne peuvent plus danser et vous avez dépassé le point d'apprécier le buzz de l'alcool et pourtant, notre ami épris de fête continue d'essayer de vous investir dans la nuit, alors que vous souriez avec lassitude et essayez d'appuyer sur indépendamment. Du moins la on parle de leur fêtes bien sur les nôtres c'est autre chose, mais for the sake of the articles bair with me. La saison 4 de La Casa De Papel ressemble à la personnification de cet ami.

LA SAISON 4 EST ALORS UNE ÉTRANGE MARMITE DE POISSON

Quand elle a fait irruption sur la scène il y a toutes ces années, La Casa De Papel a été un succès international. Il a marqué un coup de circuit et a suivi avec un appel au rideau concluant qui a rendu un hommage satisfaisant à tous ces personnages que nous avons appris à aimer. Contre toute attente, la série a réussi à réinventer avec succès ce qui la rendait si attachante au départ, offrant un braquage excitant et somptueusement présenté dans sa troisième saison; celui qui est plus grand, plus audacieux et avait des enjeux plus élevés que jamais. La banque a offert une toile de fond parfaite pour que cela se déroule et à la fin de la saison, de grands points d'interrogation sont restés autour de la direction du spectacle à l'avenir.

D'une part, cela ressemble à une extension naturelle de la troisième saison, qui est essentiellement une continuation de la même histoire mais qui se déroule comme le slog central des chapitres d'un roman épique. Les personnages sont un peu étoffés mais le rythme ralentit vers une exploration méthodique au cours de la première moitié des épisodes. Ce n'est que vers l'épisode 5 que les choses commencent réellement à reprendre.

Habituellement, ce serait bien lorsque la saison est une histoire continue de 16 épisodes, mais en tant que quatrième partie distincte, cela donne au spectacle une sensation de léthargie et hors du commun. L'autre problème avec cela vient finalement de l'intrigue elle-même. Une grande partie de cette année voit le braquage prendre un siège arrière en faveur d'un mécanicien de l'intrigue plus incrédule et incroyable dans l'antagoniste surhumain de l'ex-mercenaire Gandia. Deux épisodes et demi sont consacrés au gang essayant de l'empêcher de tous les tuer et sans trop gâcher, la série sape complètement ses propres prémisses au cours de ces segments en faveur d'une production de type plus John Wick-esque / Bollywood qui ne fonctionne tout simplement pas dans ce contexte. Une partie de ce qui a rendu La Casa De Papel si attachante et attrayante au cours des saisons précédentes est venue des personnages et de la crédibilité de leurs combats. Le professeur était un homme ringard, imparfait mais finalement brillant qui a tiré les ficelles méticuleusement et a eu une réponse à tout ce que la police a lancé contre lui et son équipe. Tokyo était le leader émotif mais intrigant tandis que la multitude de personnages de soutien colorés aux côtés d'elle a aidé à peindre un gang varié pour que nous nous investissions.

Cette année cependant, il semble y avoir une volonté d'essayer de renverser les attentes avec ces personnages, mais en essayant d'être intelligent, le nœud principal de la série se sent brisé et déformé de ce qu'il était auparavant. Le professeur passe une grande partie de son temps hors de sa zone de confort et loin de tirer les ficelles jusqu'aux deux derniers épisodes tandis que Tokyo se voit confier une lourde tâche de diriger l'équipe - ce que les autres acceptent avec plaisir. Tout cela semble un peu maladroit et ce n'est que dans les deux derniers épisodes que la série commence à reprendre un rythme familier. D'ici là, il semble un peu trop tard mais cela ne veut pas dire qu'il n'y a pas de plaisir et il y a certainement quelques moments remarquables à regarder. Si vous êtes allé si loin, vous verrez sans aucun doute jusqu'à la fin, mais le désir d'essayer de changer le spectacle de son format traditionnel en quelque chose de nouveau se retourne contre lui et se joue comme une opportunité manquée. Il y a quelques grands moments et inévitablement le spectacle se termine également sur un cliffhanger, laissant beaucoup de place pour une cinquième saison à suivre. Cependant, après tant d'épisodes, est-ce un autre exemple d'une émission qui a dépassé sa date de péremption maintenant? Tout comme nos personnages cette année, La Casa De Papel a l'impression de s'être perdue, de danser trop longtemps et de perdre le rythme et l'élan qu'elle a réussi à maintenir pendant si longtemps après. Parfois, il est préférable de terminer pendant que vous êtes en avance, mais dans le cas de La Casa De Papel, il semble qu'il reste beaucoup de vapeur dans celle-ci à l'avenir. Que ce soit une décision judicieuse ou non reste à voir, mais cette année se sent comme un effort décevant et loin de l'excellente qualité que nous attendons de ce spectacle.

LE NOUVEL ÉPISODE DE LA SAISON PREND SON ENVOL.

Le gang se met à l'écart pour sauver Nairobi de l'effondrement de Raquel afin d'obtenir la localisation du professeur pendant qu'Alicia Sierra descend. Pendant ce temps, Tokyo et Palerme sont impliquées dans une lutte pour le pouvoir alors que Nairobi est allongée sur son lit de mort. Le professeur parvient à apprendre la place de son amour de femme et réussit à pirater. Les voleurs se retrouvent à un endroit où l'un des plus grands tages s'échappe et com- mence à amen- er le groupe.J'ai remarqué un schéma en approchant de l'épisode de mi-saison. Alors que les saisons étaient même emballées par le chaos, les bases ont été jetées par les saisons. Comme l'année passée, la quatrième saison ne se livre pas à beaucoup de drames, au lieu de cela, l'histoire se concentre sur le fait de forcer le public à devenir fou avec précision avec des rebondissements, de l'action et de la politique.La saison 4 est riche en politique et en trahisons, l'intrigue est imprévisible dans une large mesure. Le scénario bien conçu de la série laisse douter même des scènes les plus simples. À titre d'exemple, Alicia admet ses actions passée futur pour bien que backstory et il s'avère qu'elle a subi une tragédie qui a été énorme.La nouvelle saison présente également une forte dose d'action. Il existe différentes scènes, en particulier dans l'épisode, dans lesquelles vous êtes constamment sur le bord de votre chaise. Il y a des scènes qui vous laissent bondir et hurler, que ce soit sous le choc, l'excitation ou le dégoût. L'écriture reste aussi nette que lors des trois premières saisons.La saison a plus de chances de perturber les intrigues. Il jongle avec les récits des cordes de ceux qui ont été interprétés ainsi que la chronologie de ces événements qui se sont produits bien avant le cambriolage de la Monnaie royale d'Espagne. Avec de nouveaux complots se développant et des parallèles, les chances de la vue sont une préoccupation. Money Heist gère pour franchir facilement cet obstacle, le créateur Álex Pina fait-il son rendez-vous passé et combine Berlin dans la saison facilement, mais plusieurs rappels sont également entrelacés par Pina à la quatrième saison de la deuxième et de la première saison. En termes de performances, Álvaro Morte a démontré qu'il était le professeur qui était le plus fin. En saison, il nous le rappelle. Cependant, il prend un siège arrière. Il arrive une étape où Tokyo se transforme en ange gardien du professeur, le moment est venu de montrer à Úrsula et à quel point sa personnalité s'est développée. Mais Rodrigo De la Serna (Palerme) est tombé quelque peu faible au cours de la nouvelle année. Enrique élève le niveau de dégoût à un autre niveau à partir de la quatrième année. Cela nécessite des tentatives d'inspirer le dégoût et l'angoisse d'une personnalité. La Casa De Papel place de la musique à chaque saison, Maria, mi vida, mi amor ou Bella Ciao des saisons passées. Cette année fournit un autre moniteur à votre liste de lecture et est à la hauteur de la convention.

LA CASA DE PAPEL 4 CASTING

URSULA CORBERO
DANS LE RÔLE DE (TOKYO)

ALVARO MORTE
DANS LE RÔLE DE (EL PROFESOR)

ITZIAR ITUNO
DANS LE RÔLE DE (RAQUEL MURILLO)

JAIME LORENTE
DANS LE RÔLE DE (DENVER)

PEDRO ALONSO
DANS LE RÔLE DE (BERLIN)

MIGUEL HERRAN
DANS LE RÔLE DE (RIO)

ESTHER ACEBO
DANS LE RÔLE DE (MONICA GAZTAMBIDE)

MARIO DE LA ROSA
DANS LE RÔLE DE (SUAREZ)

ALBA FLORES.
DANS LE RÔLE DE (NAIROBI)

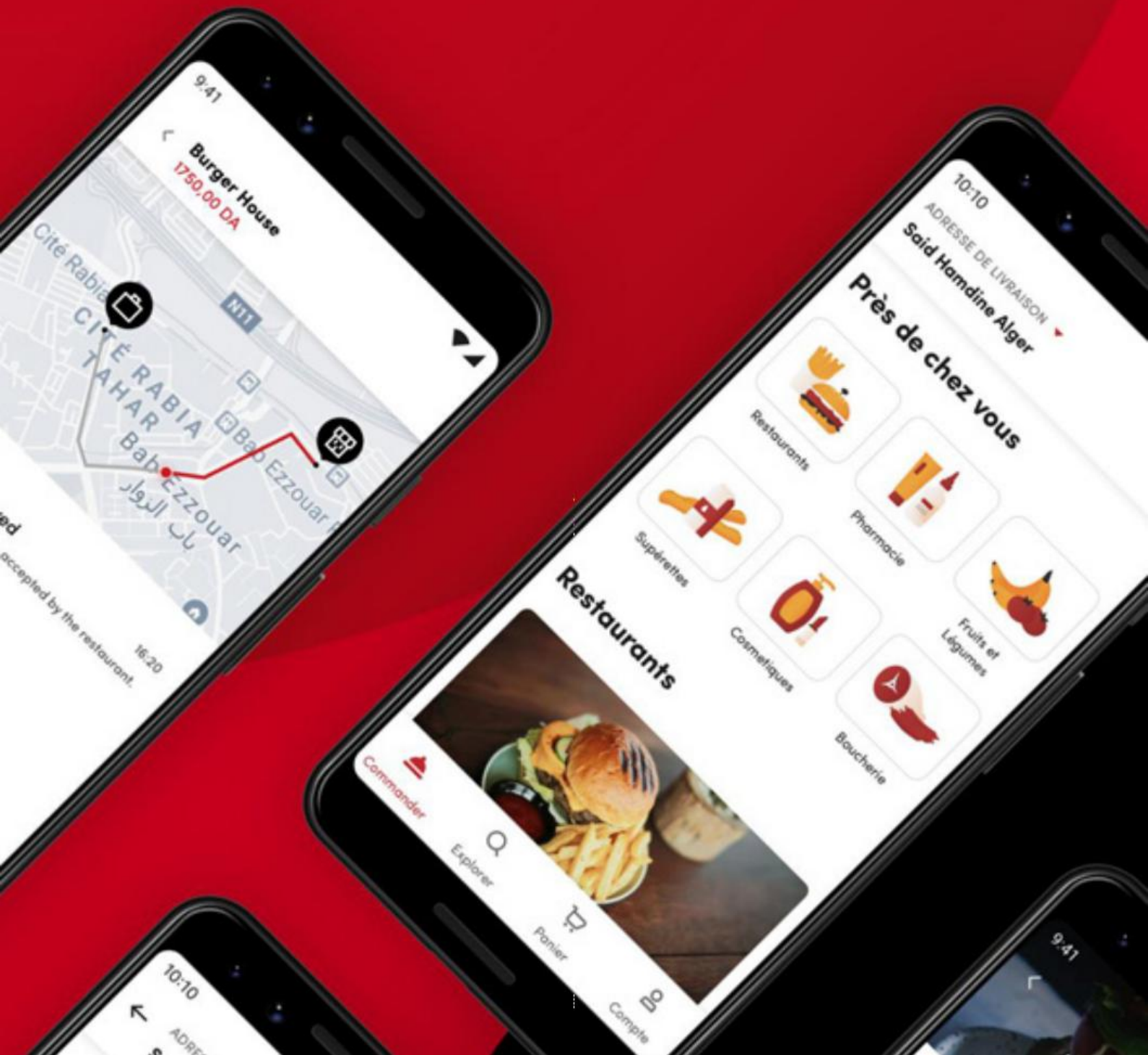
DARKO PERIC
DANS LE RÔLE DE (HELSINKI)

VERDICT FINAL: La Casa De Papel saison 4 peut-il être à la hauteur de vos attentes? Un grand oui, MAIS c'est une saison moyenne. Verdict - *5.5/10*

Game Over – | Review Score – *3.5/5* | Berlin's Wedding – | Review Score – *3/5* | Anatomy Lesson – | Review Score – *3/5* | Pasodoble – | Review Score – *4/5* | 5 Minutes Earlier– | Review Score – *2.5/5* | TKO – | Review Score – *2.5/5* | Strike The Tent – | Review Score – *4/5* | The Paris Plan – | Review Score – *3.5/5*

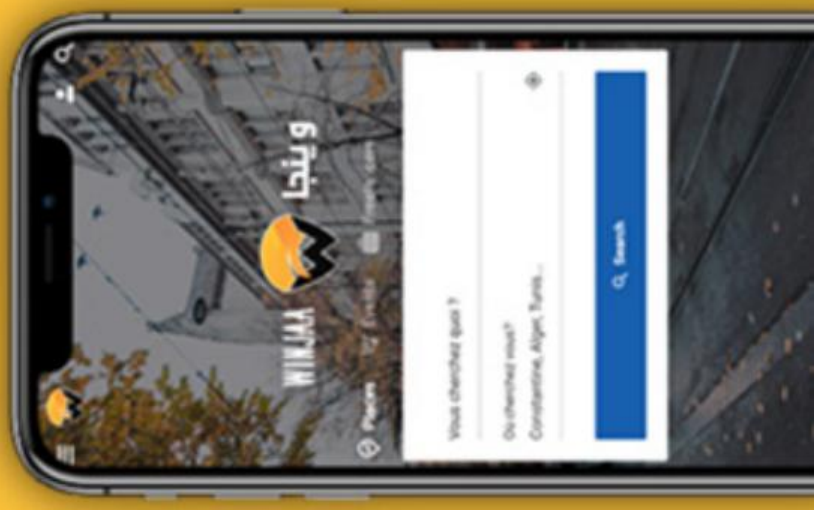
YASSIR Express

Avec YASSIR Express, vos besoins du quotidien sont à portée de main.



GET IT ON Google Play

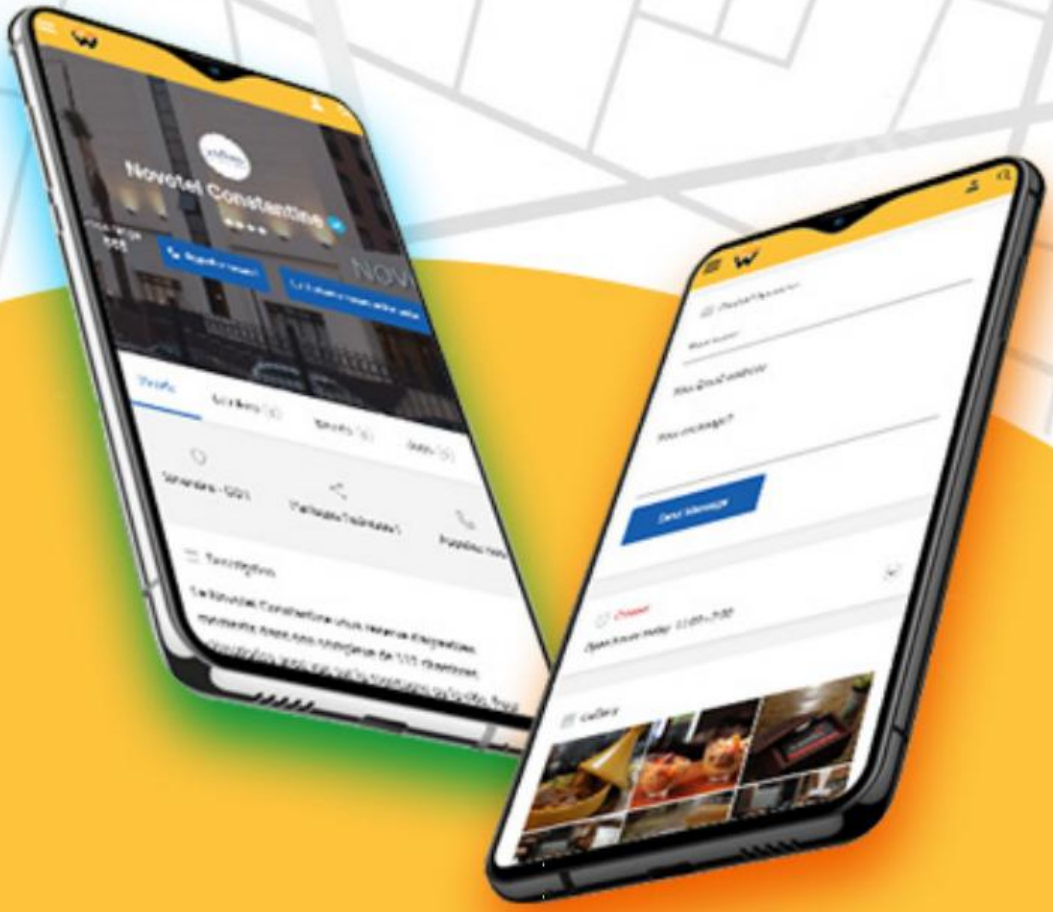
/WINJAA
WWW.WINJAA.NET



WINJAA - وينجا

SOLUTION ECOMMERCE ALGÉRIENNE

WWW.WINJAA.NET



RÉSERVEZ EN QUELQUES CLICS

TOUVEZ WINJAA TOUTES LES BONNES ADRESSES

TROUVEZ WINJAA LE MEUILLEUR HOTEL